Belgien bfr 270,- Griechenland Dr 1.900,-
Luxemburg Lfr 270,- Niederlande hfl 14,50
Österreich öS 88,- Schweiz sfr 12,-
Spanien ptas 1.000,-

DM 12,-

EVT 15.12.1996

01/96

MAGIC DISK Classic 64

LOTTO MANAGER

Der schnelle Weg zu sechs Richtigen

LEPPARD

Ein Roboter auf Abwegen

MAGIC NOTER

Die magische Korrespondenz

GEOMETRIE MASTER

Formeln noch und nöcher

IM TEST:

FD-2000, Floppy-Power ohne Ende

Sollten Sie an dieser Stelle keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

4 391278 112004 01

plus ELECTRONIC GmbH

Commodore Computer Zubehoer

Netzteile/Power supplies

C 64 und C 64 II	DM 49,90
C 128 D (Metall),intern	DM 79,80
1571, Einbaunetzteil	DM 39,90
1541 II,1571 u.1581	DM 74,80
C 16/C116	DM 49,50

Tastaturen

plus 4 -ungeprueft-	DM 10,00
C 64 -ungeprueft-	DM 19,90
C 64 -gepr. 8 Tg.Ueb.Gar.-	DM 29,90
C 64 II -ungeprueft-	DM 19,90
C 64II -gepr.8Tg.Ueb.Gar.-	DM 29,90
C 128 D -6 Mon.Garantie-	DM 70,00

Hardware

Commodore C 64/C64 II
Netzteil,dt.Anltg.,TV-Kabel
6 Monate Garantie DM 145,00

Floppy 1541 II
NT,Anltg.,ser.Kab.,6 Mt.Gar. DM 140,00

Datasette 1530 DM 9,95

C 128 D (Metall), kpl.
dt.Anltg.,gebraucht, gepr.
8 Tage Uebern.Garantie DM 245,00

C16 und C 116
ohne Netzt u.Anltg. je DM 30,00

Gehaeuse, -teile

C 128 D (Metall),vordere Abdeckung	DM 8,50
1581, vordere Abdeckung	DM 3,50
C 64 Gehaeuse Oberteil	DM 12,00
C 64 Gehaeuse Unterteil	DM 13,00

Zubehoer C64/C128

Wiesem. Druckerinterface	DM 95,00
Exp.-Port-Verlaengerung	DM 43,50
DOS-Parallel-Kabel 1541	DM 22,00
Trio-Adapter	DM 19,50
Betr.System-Karte 4-fach	DM 16,00
Betr.System Adapter 3-f.	DM 19,50
Super-Betriebssyst. Modul	DM 34,90
Druckerkabel Userp./Centr.	DM 29,90
ser.Drucker-/Floppy-Kabel	DM 13,80
TV/Video Kabel	DM 11,00
Joystick-/Maus-Verlaeng.	DM 14,75
Monitor-Kabel 8-pol.Hufeisenst./3xCinchst.	DM 19,50
8-pol.Hufeisenst/6-pol.ser.St	DM 13,50
Abdeckhauben	
C 64	DM 17,50
C 64 II	DM 17,50
C 128 D	DM 17,50
1541 alt/1570	DM 12,00
PROFI-Mod. AS64+Komp.64	DM 39,95
ELITE-Modul, Exbasic, Backup, Filecopie etc.	DM 42,50
Adaptersockel 24/28 pol.	DM 8,75
Userp.-Resettaster im Geh.	DM 11,40
Userport-Steckerleiste 24-p.	DM 3,00
ser.Resettaster, 6-pol.	DM 9,85

64'er CD-ROM DM 29,90

original Bauteile/Baugruppen

C64/C64 II

251527-02 Clock Gen.	IC 8701	DM 12,50
251715-01 IC Memory Controller		DM 28,50
251913-01 C 64 Kernal		DM 16,50
318012-01UP C 64 II	IC 8500	DM 17,00
318013-01SID C 64	IC 8580	DM 17,50
318027-01 PAL VIC	IC 8565	DM 21,50
901225-01 Char.C64	IC 6001-250	DM 9,50
901226-01 Basic C64	IC 6004-161	DM 8,50
901227-03 Kernal C64	IC 7000-273	DM 9,00
906107-01 UP C64	IC 6510	DM 13,50
906108-xx CIA	IC 6526	DM 27,50
906108-xx CIA	IC 6526A	DM 30,45
906111-01 VIC C64alt	IC 6569	DM 17,50
906112-01 SID C64alt	IC 6581	DM 17,50
906114-01 PLA	IC82S100	DM 16,50
251916-03 Modulator PAL C64 II		DM 14,00
251697-01 Modulator PAL C64		DM 14,00

plus 4/C16

251535-02 TED	IC 8360	DM 12,50
251536-02 CPU	IC7501/8501	DM 13,00
251641-02 (8700)	IC 7700-010	DM 4,00

C 128/C128 D

252308-02	IC MC 2871	DM 9,50
318009-01 PAL	IC 8566	DM 28,50
315012-01 PLA	IC 8721	DM 24,50
315020-01 CPU	IC 8502	DM 19,50
906150-02	IC Z 80-B	DM 12,50
310653-01	IC 65C22	DM 12,50
315092-01	IC 8568	DM 14,50
Quarz 17,73447		DM 7,50
250477-02 Platine orig.C 128 D (Met.)		DM 85,00

Floppy-Bauteile

251828-03 Gate Array 40 pin	DM 4,50
251853-01 IC Hybrid 1571	DM 4,00
325302-01 IC ROM 2364-130 1541	DM 4,00
325572-01 IC Logic Array 40 pin	DM 6,50
604020-22 Schr.-/Lesek. Newtr.1541	DM 10,00
901229-05 IC7000-255	DM 4,50
310651-02 IC WD 1772 FD-Control	DM 9,50
252050-01 Verriegelungshebel 1571	DM 3,50
353307-05 Verriegelungshebel 1541 II	DM 3,50
353307-07 Verriegelungshebel 1541 II	DM 3,50
604010-06 Antr.Riemen ALPS 1541A	DM 2,90
640020-33 Andruckfilz Newtr.1541	DM 1,50
340503-01 Platine orig. 1541 II	DM 40,00
252083-02 Floppy 1571, Einbaulaufw.	DM 60,00

Platinen

C64 alt, voll best.,, ungeprueft	DM 19,90
C64 alt, teilbestueckt	DM 9,90
C64 II, teilbestueckt	DM 9,90
VC 20, Zustand unbekannt	DM 5,00
VIC 20, Zustand unbekannt	DM 6,00

Fordern Sie unsere kostenlose " Knaller-Info" an:
Einzelstuecke, Vorfuehr- und Gebraucht-Artikel,
Werkstattware, Sammler- u. Liebhaberstuecke

CMD Direktimport aus USA

CMD-Smart Maus	DM 99,00
CMD-Smart Trackball	DM 129,00
GEOS Parralleldruckerkab.	DM 59,00
EX3 Modulportweiche	DM 69,00
EX2+1 Modulportweiche	DM 79,00
CMD Game-Pad	DM 49,00
SwiftLink-RS 232	DM 99,00
SwiftLink mit Kabel	DM 110,00
SID Symph. Stereo Cartr.	DM 99,00

JiffyDOS DAS SPEEDERSYSTEM

C 64 alt(24pin Kernal)	DM 45,00
C 64II (28pin Kernal)	DM 45,00
SX64 System	DM 89,00
C 128 (2 Kernals)	DM 65,00
C 128 D tragb., Plastikgeh	DM 65,,00
C 128 D (Metall) Set	DM 109,00
Floppy 1541 ROM 24 pin	DM 44,00
Floppy 1541 II ROM 28 pin	DM 44,00
Floppy 1571 ROM	DM 44,00
Floppy 1581 ROM	DM 44,00

3,5" Laufwerke /FD-Serie

FD 2000 (1,6MB)	DM 399,00
FD 2000 (1,6MB) mit Uhr	DM 425,00
FD 4000 (3,2MB)	DM 529,00
FD 4000 (3,2MB) mit Uhr	DM 555,00
ED-Disk. f. FD 4000 (10er)	DM 90,00
ED-Disketten (einzeln)	DM 9,50

SCSI Festplatten/HD-Serie

HD-40,42MB,NT,dt.Anltg.	DM 499,00
HD-200,345MB,NT,dt.Anltg.	DM 799,00
HD-500,540MB,NT,dt.Anltg.	DM 999,00
HD-1000,1GB,NT,dt.Anltg.	DM1199,00
HD-2000,20GB,NT,dt.Anltg.	DM1799.00

RAMLink

RAMLink Basismodell	DM 315,00
RAMCard 0 MB	DM 95,00
RAMCard 0 MB mit Uhr	DM 115,00
SIM-Modul 1 MB od. 4 MB	Tagespreis
Parallelkabel RL/HD	DM 39,90
Akkusatz mit Kabel	DM 43,50

Software

geoMakeBoot	DM 22,00
gateWay 64 oder 128	DM 61,00
CMD utilities	DM 60,00
BigBlueReader	DM 55,00
geoProgrammer	DM 99,00
GEO Basic (engl.)	DM 45,00
Compression Kit'94	DM 75,00
Colette utilities	DM 60,00
DIALOGUE 128	DM 50,00
IPaint f.128 D	DM 79,00
BASIC Compiler 128 (engl.	DM 69,50
CMD Magazin C-WORLD	DM 9,95

GEOS LQ Drucksyst.+Treiber

Standard mit 7 Zeichens.	DM 49,00
Gesamtpaket mit 48 ZS	DM 79,00
Textprint V3	DM 34,00
LQ ZS III mit Rand-ZS	DM 29,00
LQ ZS IV	DM 29,00
Storm Disk I utilities	DM 29,00
Art Collection I Grafiken	DM 34,00
Basic Boss Compiler 64	DM 49,00

plus-electronic GmbH, Postf. 100 263, 30918 Seelze
Tel. 05137 50477, Fax + T-online/BTX: 05137 91376

Laden: Marienstrasse 2, 30926 Seelze
Öffnungszeiten: 9-13,15-18 ausser Mi, Sa 9-13h

Versand per Nachnahme: zzgl. DM 12,00, per Vorkasse(EC) DM 9,50 Ausland: auf Anfrage

Hallo Leute!

Hoffentlich übersteht Ihr alle Weihnachten und den Rutsch ins neue Jahr 1996 gut und erfreut Euch mit Eurem Brotkasten bester Gesundheit. Eine ganze Palette Software, Tests und Berichte wartet in dieser Ausgabe und Diskette darauf, von Euch entdeckt zu werden. Wir haben uns in der Rubrik Software-Reviews der Computerumsetzungen bekannter Fernseh-Shows angenommen und diese angetestet. Spiele und Tools gibt's in gewohnter Hülle und Fülle.

Dem einen oder anderen ist es vielleicht aufgefallen: In der letzten Ausgabe wurde der angekündigte Bericht über die 3,5" Floppy FD-2000 nicht abgedruckt. Leider mußte dieser Artikel aus produktionstechnischen Gründen verschoben werden - in dieser Ausgabe findet Ihr ihn ab Seite 6. Außerdem haben wir für begeisterte Hobby-Elektroniker noch eine Bauanleitung für einen Schreibschutzschalter parat.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Walter Konrad
Leitender Redakteur

Inhalt Magic Disk 64 Classic 1/96

RUBRIKEN

Compotech-Tunes 14
Demo-Competition 31
Hardware-Bastelei 08
Impressum 34
Infotorial 3
Inhalt. 3
Ladeanweisung 3
Leserbriefe. 28
News 9
Reklamationen 34
Tips & Tricks. 32
Top 10 23

REVIEWS

Floppy FD-2000. 6
Gameshows. 4

ANLEITUNGEN

Silva Pod. 25
Leppard. 11
Magic Noter 24
Lotto Manager 12
Geometrie Master 10
Super HIFLI Edit 26

Die Ladeanweisung

1. Schaltet Euren C64 und das Diskettenlaufwerk ein.

2. Legt die Diskette mit der Vorderseite in das Laufwerk.

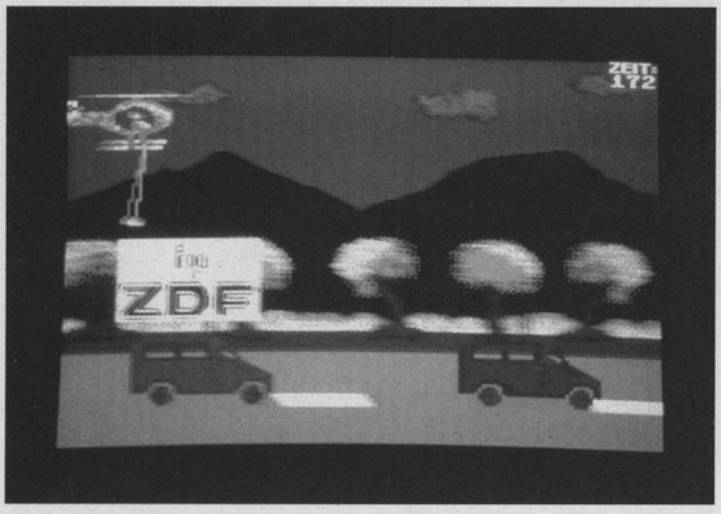
3. Gebt dann ein: **LOAD „:*",8,1**
Nun wird automatisch das Startmenü geladen.

4. Gebt jetzt ein: **RUN**
Das Startmenü wird nun gestartet.

Mit den Cursor-Tasten hoch/runter bewegt Ihr den Auswahlbalken und mit der RETURN-Taste startet Ihr das ausgewählte Programm. Wenn Ihr EXIT wählt, wird nach einer Sicherheitsabfrage das Startmenü verlassen und ein Reset ausgelöst.

Gameshows

Aus dem Lachen werdet Ihr wegen den offenherzigen Umschreibungen vieler DINGSDAs so schnell nicht herauskommen.



Es ist soweit! Jetzt hat jeder die Chance, selbst einmal Kandidat bei „Wetten, daß...?" zu sein. Zumindest in der Computerversion der ZDF-Abendshow.

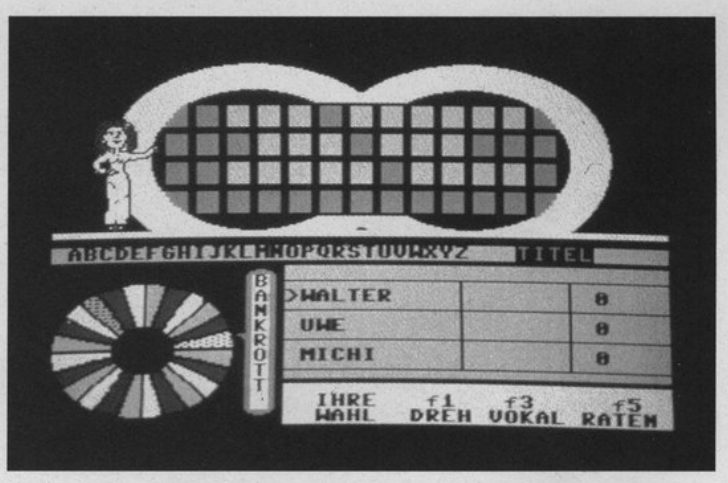
Wer auf seine tägliche Gameshow nicht verzichten möchte, für den sind die Produkte aus dem Hause PCSL genau das Richtige. Da sie zudem für wirklich jedes Alter geeignet sind und für jeden Geschmack etwas dabei sein dürfte, eignen sie sich auch als Unterhaltung für die ganze Familie.

Da wäre zuerst einmal „Dingsda". Vor allem für Erwachsene ist das Ganze kein Kinderspiel. So, wie man es vom Fernsehen her kennt, werden auch die Kinder in diesem Spiel Ihrer Logik so manches Bein stellen. Mehr als 2.000 teils lustige, teils verzwickte Erklärungen zu allen möglichen und unmöglichen „Dingsdas" können einen bis vier Spieler schier zur Verzweiflung treiben.

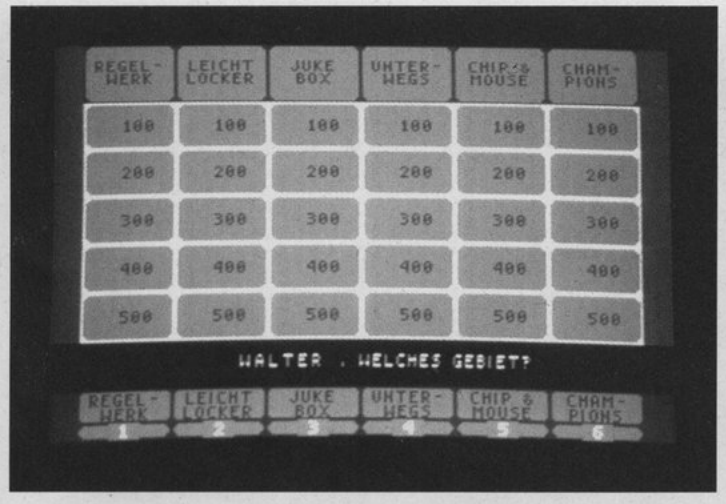
Auch „Wetten, daß" gehört zu den Rennern der Gameshows, die sich eine Versoftung gefallen lassen mußten. Jetzt habt Ihr selbst die Chance, einmal Kandidat zu sein. Wenn Ihr Euch zutraut, ein Auto mittels Hubschrauber auf Bierkrügen zu parken, Kühe an ihrem Euter erkennen könnt oder Buntstifte am Geschmack, seid Ihr als ein Kandidat von bis zu vier hervorragend geeignet. Wetten, daß dieses Spiel viele Stunden abwechslungsreiche Unterhaltung für die ganze Familie bietet? Topf, die Watte quillt!

Wer lange Nasen mag, sollte sich einmal „Punkt Punkt Punkt" ansehen. Genau wie in der TV-Version geht es darum, unvollständige Sätze um phantasievolle Begriffe zu ergänzen. Selbstverständlich fehlt auch die Knackpunkt-Runde nicht, in der es nicht nur um Geschwindigkeit geht, sondern auch um das Vorausahnen der Antwort Ihres Promi-Partners. Am Ende hat man dann die Möglichkeit, seine Punkte am Rad zu vervielfachen. Wenn alles gut geht, wird man sogar seinen Namen in der Highscoreliste wiederfinden. Eigentlich vermisse ich in diesem Game nur die Nase von Mike.

Das witzige Wortspiel mit Mike Krüger - nur die Nase fehlt zur 100prozentigen Umsetzung...



GLÜCKSRAD, die SAT 1-Show als Computerversion, ist das ideale Trainingsprogramm für Gehirnakrobaten.



Das schnelle Computerspiel für helle Köpfe - nur mit der richtigen Antwort auf vorgegebene Fragen kann man gewinnen.

HOPP ODER TOP ist kein Examen, und es werden keine Noten vergeben. Es ist ein intelligentes Spiel, in dem Glück und Geschwindigkeit mitentscheidend sind.

Liebt Ihr das Risiko? Dann könnt Ihr Eure grauen Zellen schon einmal warmlaufen lassen. Bei „Riskant" suchen mehr als 1.200 Antworten nach den richtigen Fragen. Man kann als Kandidat gegen einen oder zwei Freunde antreten oder gegen Kandidaten, die der Computer bereitstellt. Mehr zu wissen als die anderen genügt aber nicht. Ihr müßt auch noch schneller reagieren. Denn nur wer sich als Erster ins Spiel drückt, kann Punkte sammeln. Doch Vorsicht: Wenn Eure Frage falsch ist, verliert Ihr Punkte. Wie man es auch macht, es bleibt „Riskant".

Bei „Hopp oder Topp" wird erstmals ein Computerspiel präsentiert, in dem nicht nur die Originalfragen der TV-Spielshow enthalten sind, sondern auch der Moderator selbst zu Wort kommt. Der Schwierigkeitsgrad ist hier teilweise recht hoch gesteckt, gleitet aber auch ab. Oder müßt Ihr lange nachdenken, um herauszufinden, wie sich die Grubenotter nennen, die mit den beweglichen Hornringen am Schwanzende klappern können?

Wer schon immer einmal reich werden wollte, der sollte sich bei „Glücksrad" bewerben. Dieses Programm bietet Euch die Möglichkeit, sich optimal auf Euren lukrativen Auftritt vorzubereiten. Viele spannende Worträtsel wurden speziell für dieses Programm entwickelt. Herr Meisner ist zwar nicht wiederzuerkennen, doch das muß ja kein Nachteil sein.

Auch die beliebte Show „Bingo" kann man nun zu Hause nachspielen und herausfinden, ob man mit den TV-Kandidaten mithalten kann. Genauso wie man es vom TV her kennt, entscheidet sich in den ersten drei Bingo-Runden, wer von Ihnen

Als kleine Zugabe wurden auf der Diskette ein paar Geschichten, Anekdoten und Stilblüten aus der Show versteckt, die nie auf Sendung gegangen sind.

letztendlich in der Super-Bingo-Runde spielen darf. Wenn Ihr alleine oder zu zweit spielen möchtet, stellt der Computer die restlichen Kandidaten.

Jedes dieser Spiele garantiert viele Stunden Unterhaltung - vorausgesetzt natürlich, daß man diese Art Show mag. Programmtechnisch sollte man keine Meisterwerke erwarten, hier kommt es wirklich nur auf den Spaßfaktor an. Grafisch sind die Spiele irgendwo zwischen „schauderhaft" und „gerade noch erträglich" anzusiedeln, die selbe Aussage trifft übrigens auch auf den Sound zu. Lediglich in puncto Unterhaltungswert können die Spiele punkten. Aber das ist für viele ja die Hauptsache, oder?

Spaß, Spannung und Unterhaltung für bis zu drei Mitspieler werden bei BINGO geboten.

Muster von:
Data House
Harleshäuser Str. 67
34130 Kassel
Tel.: 0561/68012

FLOPPY-LAUFWERK

Die Floppy 1541 galt schon immer als langsam, und während Benutzer anderer Systeme auf zunehmend mehr Diskettenkapazität zurückgreifen konnten, mußte man sich mit 2x 664 Blocks (entspricht etwa 340 KByte) begnügen. Doch das ist jetzt anders: Die amerikanische Firma Creative Micro Designs (CMD) bietet das 3,5"-Laufwerk FD-2000 an. Magic Disk Classic hat es für Euch unter die Lupe genommen.

Unscheinbar: Im schwarzen Kasten verbirgt sich mehr als man auf den ersten Blick erkennen kann.

Das kleine schwarze Gerät sieht unscheinbar aus, doch nach dem einfachen Anschluß über das übliche serielle Kabel hat man echte Power am C64: Das Laufwerk kann auf einer 3,5" High Density Disk nämlich 1,6 MByte unterbringen! Das umfangreiche, ins Deutsche übersetzte Handbuch gibt weitere Auskünfte. So ist das FD kompatibel zum alten Commodore-Laufwerk 1581, man kann also dessen DD-Disketten (790K) verarbeiten. An der Rückseite befinden sich DIP-Schalter, mit denen man die Gerätenummer von 8-15 einstellen kann. Positiv fällt auch das Netzteil auf, denn es ist keine Spezialanfertigung, kann also im Falle eines Defektes durch ein überall erhältliches Universalnetzteil ersetzt werden. Vorne besitzt das Gerät vier LEDs. Während die rote „Power"-LED anzeigt, ob das Gerät Strom hat, zeigt die grüne „Activity"-LED an, ob die Elektronik aktiv ist; sie leuchtet also beim Laden, Speichern und bei internen Operationen. Eine zusätzliche rote LED „Error" blinkt bei auftretenden Fehlern. Direkt an der Laufwerksmechanik ist noch eine LED, welche die Aktivität des Motors anzeigt, der die Disk dreht. Doch auch wenn diese noch leuchtet, kann man bereits eine Diskette entnehmen, wichtig ist, daß die „Activity"-LED aus ist.

Schneller laden

Im Lieferumfang befindet sich noch eine Support-Diskette. Hier sind verschiedene Kopierprogramme enthalten, sowie „FD-Tools", mit denen man Disketten formatieren und partitionieren kann. Nach dem Formatieren einer ersten Diskette zeigt das Directory sage und schreibe 6.336 Blocks free. Diese gigantische Kapazität stellt das Laufwerk im sogenannten Native-Mode zur Verfügung. Man hat aber auch die Möglichkeit, die Diskette aufzuteilen. Das FD besitzt nämlich auch noch den 1541-, 1571- sowie 1581-Emulation-Mode. So kann man das Laufwerk über „FD-Tools" anweisen, eine oder mehrere 1541-Partitionen einzurichten, welche dann 664 Blocks free melden und im Track/Sektor-Aufbau genau dem Original entsprechen (z.B. Directory auf Track 18). Im 1571-Emulation-Mode hat man 1.328 Blocks frei, im 1581-Mode dann 3.160. Man kann aber auch beliebig große „Native"-Partitionen anlegen. Dort kann man nämlich echte Unter-Directories (Befehl MD) anlegen (Filetype „DIR"), in die man mit dem CD-Befehl des Laufwerks hineinkommt. Es gibt noch einige weitere neue Befehle (z.B. zum Umbenennen der Diskette oder Entfernen eines Directories), welche genau wie bei der 1541 übermittelt werden. Das FD versteht auch Befehle der fortgeschrittenen Floppy-Programmierung, wie beispielsweise Block-Read oder -Write. Der interessanteste Aspekt ist natürlich die Geschwindigkeit. Wer hier den universellen Speeder „JiffyDOS" (ebenfalls von CMD) besitzt, ist im Vorteil: Dieses System arbeitet nämlich nicht nur mit der 1541, sondern mit allen Laufwerken. Im FD befinden sich bereits schnelle JiffyDOS-Routinen, so daß sich extrem kurze Zugriffszeiten ergeben. Doch auch ohne JiffyDOS schlägt das FD-2000 die 1541, denn es kann einen ganzen Track auf einmal in einem internen Cache-Speicher halten, was sehr zur Geschwindigkeitssteigerung beiträgt. Man bemerkt es auch, wenn man zweimal hintereinander das Inhaltsverzeichnis einer Diskette aufruft, beim zweiten Mal läuft die Mechanik gar nicht mehr an. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Ladezeiten im Vergleich.

K FD-2000

Laden eines 202-Block-Programms

1541	124 Sekunden
FD-2000	86 Sekunden
1541 mit JiffyDOS	14 Sekunden
FD-2000 mit JiffyDOS	8 Sekunden

Mehr Spaß mit Swap

Besitzt man das Modul Action Replay, kann man dessen 1581-Schnellader verwenden, der auch im Native-Mode funktioniert. Leider klappt das Abspeichern mit dem Modul nicht; es führt zu einer Fehlermeldung. Hier muß man die Diskroutinen des Action Replays erst mit „Off" deaktivieren. Bei internen Floppy-Operationen wie Scratch oder Validate ist das FD natürlich extrem schnell, da keine Daten durch den seriellen Bus gequetscht werden müssen. Doch riesige Diskettenkapazität und hohe Ladegeschwindigkeit würden gar nichts nützen, wenn die Kompatibilität zu existierenden Programmen nicht gewährleistet ist. Hier ist CMD an die Grenzen des Machbaren gegangen: Als erstes fällt die „Swap"-Taste an der Front des Laufwerks auf. Damit kann man auf Knopfdruck die Geräteadresse ändern, und zwar je nach Wunsch auf 8,9 oder die mit den DIP-Schaltern eingestellte Adresse. Damit steht einem die Verwendung des FD mit allen Programmen offen, die nur auf die Nummer 8 zugreifen können. Das heißt im Klartext, man kann seine Bilder, Texte, Musiken usw. auf 1,6-MByte-Datendisketten haben, aber auch nachladende Spiele und Anwenderprogramme auf 3,5"-Scheiben kopieren, um die höhere Ladegeschwindigkeit zu genießen. Durch Zusammenkopieren diverser Tool-Disks auf eine FD-Disk spart man sich außerdem lange Sucherei und kann sich zusätzlich auf die höhere Datensicherheit einer 3,5"-Disk verlassen. Das Umschalten auf die Geräteadresse 8 ist extrem komfortabel, da an den DIP-Schaltern nichts geändert werden muß. Manch einer hat sicherlich schon die Erfahrung gemacht, daß zwei Laufwerke mit derselben Geräteadresse zum Computerabsturz führen können. Doch um seine standardmäßig auf 8 eingestellte 1541 braucht man sich keine Sorgen zu machen, man muß sie nicht einmal ausschalten. Bei Druck auf die „Swap"-Taste bekommt sie nämlich vom internen Computer des FD dessen vorige Geräteadresse verpaßt. Hier hat man sich die „Intelligenz" der Floppies zunutze gemacht; der C64 bekommt von dieser Aktion überhaupt nichts mit. Allerdings muß, damit „Swap" funktioniert, der serielle Bus freigegeben sein. Das heißt nichts weiter, als daß keine Kanäle mehr vom C64 zur Floppy offen sein dürfen. Manche etwas unsauber geschriebenen Programme schließen aber nach dem Laden den Kanal zur Floppy nicht richtig - die Folge: Swap reagiert nicht. Ist das entsprechende Programm ein Utility, dürfte es eine Directory-Funktion haben. Nach dessen Aufruf funktioniert Swap in der Regel einwandfrei. Sollte man jedoch in einem Spiel vor dem Problem stehen, daß Swap nicht anspricht, muß man mit Hilfe eines Freezemoduls wie Action Replay kurz das Programm anhalten und den Fehlerkanal abfragen. Dann kann man die Swap-Taste betätigen und das Programm wieder starten, und schon lädt es von der 3,5"-Diskette nach.

Nicht alles läuft!

Doch es gibt auch Programme, die nicht mit dem FD funktionieren: Immer dann, wenn ein programminterner Fastloader benutzt wird, verweigert das Laufwerk die Zusammenarbeit, da solche Ladesysteme auf das exakte Timing einer 1541 angewiesen sind. Deshalb verzichten Programmierer zunehmend auf solche Laderoutinen oder bauen eine Abschaltmöglichkeit ein. Doch selbst wenn diese nicht vorhanden ist, bekommt man solche Spiele oftmals doch zum Laufen, denn meistens wird nur der Hauptteil des Programms mit einer Spezialroutine geladen, die Levels jedoch lassen sich dann doch von FD ziehen, indem man nach der kritischen Routine mit „Swap" umschaltet. Genauso kann man auch bei einem Kopierschutz vorgehen, der sich ja nicht auf die 3,5"-Diskette übertragen läßt. Relativ aussichtslos ist es hingegen bei sogenannten „IRQ-Loadern". Man erkennt sie beispielsweise daran, daß während des Ladens Musik gespielt wird. Solche Programme muß man weiterhin auf der 1541 benutzen. Doch das kann man verschmerzen, denn bedenkt man dazu, daß alle einteiligen Programme auf jeden Fall laufen, und dazu noch sehr viele nachladende, kann man die Kompatibilität nur als sehr hoch bezeichnen.

Die Rückseite der FD-2000 zeigt keine Besonderheiten. Serielle Anschlüsse, DIP-Schalter für die Geräteadresse und Ein-/Aus-Schalter.

Die Support-Diskette

Die mitgelieferte Diskette enthält fast alles, was man braucht: Mit „FD-Tools" kann man Partitionen anlegen oder löschen, Disketten in verschiedenen Formaten formatieren und vieles mehr. Mit „FCopy" kann man einzelne Files kopieren. Dabei ist die „Skip"-Funktion nützlich, wenn man Spiele hochkopiert, die auf beiden Seiten teilweise identische Nachlader haben, damit man die Disk nicht so oft umdrehen muß. Diese Nachlader braucht man natürlich auf der FD-Disk nur einmal und kann sie also überspringen, wenn sie bereits auf der Zieldisk sind. Das Programm „MCopy" kopiert ganze Disketten in entsprechende FD-Partitionen. So kann man beispielsweise eine 1541-Diskseite mit allen (evtl. nicht im Directory eingetragenen) Daten in eine 1541-Partition auf dem FD kopieren. Das Kopierprogramm mit dem Namen „BCopy" schließlich dient zur Anfertigung eines Backups einer ganzen FD-Disk auf mehrere 5,25"-Disketten.

Bei all den Kopierprogrammen vermißten wir jedoch eines, mit dem man eine FD-Diskette auf eine andere kopieren kann; hier muß man zunächst den doch etwas langwierigen Umweg über „BCopy" machen. Für Programme, die das Directory grundsätzlich auf Track 18 suchen, gibt es noch ein Spezialtool „1541 Sub". Damit kann man ein Subdirectory einrichten, welches auf Track 18 der FD-Diskette liegt. Dadurch kann man erreichen, daß das Programm läuft, man aber trotzdem auf weit mehr als 664 Blocks zugreifen kann. Zusätzlich bietet der Hersteller noch eine interne Echtzeituhr an. Ist das FD damit ausgerüstet, speichert es zu jedem Fileeintrag das genaue Datum und die Uhrzeit. Mit LOAD"$=T" kann man sich dieses erweiterte Directory dann auch anschauen. Wer mit der Benutzeroberfläche „Geos" arbeitet, kann auf seine Boot-Disk ein selbststartendes Programm kopieren (im Lieferumfang), welches die Geos-Uhr automatisch mit der Zeit aus der FD-Uhr initialisiert.

Unser Eindruck:

Der Alltagsbetrieb mit dem FD-2000 verläuft sehr zufriedenstellend. Verwendet man das Laufwerk an einem mit JiffyDOS ausgerüsteten Computer, ist die Befehlsübermittlung komfortabel („Klammeraffe"+Befehl) und die Ladezeiten sind verschwindend gering. Die Beschleunigung spürt man erst recht bei Programmen, die nicht die Systemladeroutine verwenden, sondern ihre Daten Byte für Byte einlesen. Hat man kein JiffyDOS, sollte man wenigstens über ein Action Replay-Modul verfügen, um komfortabel arbeiten zu können. Wer keines davon hat, sollte sich bei der Anschaffung eines FD gleich JiffyDOS mitbestellen, damit hat man gleich das optimale System für sein neues 3,5"-Laufwerk und beschleunigt gleichzeitig seine 1541. Beim FD sind „Read Errors" extrem selten, genauso sieht man sich kaum noch der Meldung „Disk Full" gegenüber. Das Handbuch gibt zu allen Themen genaue Informationen und Ratschläge, der Anfänger wird in die Bedienung des Laufwerks eingeführt (sofern sie sich von der 1541 unterscheidet), der Profi findet im Anhang genaue Daten über den internen Aufbau von Diskettenformaten, Files und Blockbelegungstabelle. Das Preis-Leistungsverhältnis ist sehr gut, und das Laufwerk ist für die Gegenwart und Zukunft auf jeden Fall empfehlenswert. Übrigens wurde auf das FD-2000 „noch eins drauf" gesetzt: Das FD-4000 bietet die gleichen Features, hat aber zusätzlich noch die Fähigkeit, Disketten mit der Dichte „ED" zu formatieren - auf 3,2 MByte! Da aber diese Disketten um ein Vielfaches teurer sind als die „HD"-Scheiben, lohnt sich das 4000er nur, wenn man auf über 12.000 Blocks an Programmen und Daten gleichzeitig zugreifen will, der „Normal-User" sollte besser zum FD-2000 greifen.

PREISE
FD-2000 ca. 400 DM
FD-4000 ca. 530 DM

Aufpreis für Echtzeituhr: 25DM

JiffyDOS (C64+1541) 75 DM

Bezugsadressen:

CMD Direkt Sales
Postfach 58
A-6410 Telfs
Austria
Tel./Fax:
0043-5262-66080

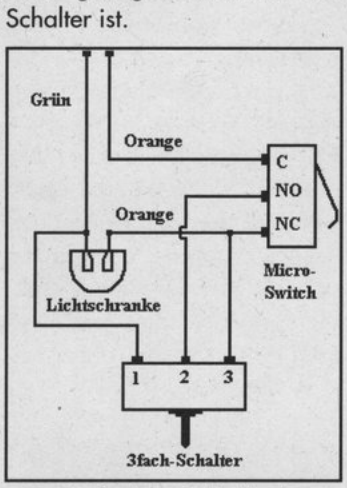
Schreibschutzschalter selbstgebaut...

Für den Schreibschutzschalter werden benötigt:
- 1 Microschalter
- 1 Dreifachschalter
- ca 50cm Litze
- evtl. 2 -Komponenten- oder Sekundenkleber
- je nach Laufwerksaufbau noch zusätzlich:
- Distanzröllchen
- oder Lego - Steine

Wer wollte nicht schon immer einmal Daten auf Diskette speichern, obwohl ein Schreibschutz vorhanden ist ? Hier kommt eine Bastelanleitung für die 1541-II, mit der sich dies realisieren läßt!
VORSICHT! Vor dem Öffnen des Gerätes solltet Ihr auf jeden Fall den Netzstecker vom Gerät entfernen.

Einbauanleitung:

Für die Anbringung des Dreifachschalters muß in die Frontplatte ein Loch in der benötigten Größe gebohrt werden. Am besten geeignet ist die linke obere Ecke. Dabei jedoch darauf achten, daß an dieser Stelle genügend Platz für den Schalter ist.



Ein einfacher Schaltplan hilft beim Verkabeln.

Zur Lichtschranke (vorne links) führen zwei Kabel (ein grünes und ein orangefarbenes). Das orangefarbene Kabel muß nun ungefähr in der Mitte durchgetrennt werden. Nun den oberen Anschluß des Dreifachschalters mit dem grünen Kabel, das zur Lichtschranke führt, verbinden.

Die Anschlüsse des Microschalters sind meist mit NC, NO und C gekennzeichnet. Das orangefarbene Kabel von der Lichtschranke nun mit NC am Microschalter verbinden. Das orangefarbene Kabel von der Hauptplatine mit C am Microschalter verbinden. Unteren Anschluß des Dreifachschalters mit NC am Microschalter verbinden. Mittleren Anschluß des Dreifachschalters mit NO (meist auch Mitte) am Microschalter verbinden. Der Microschalter muß nun (ggf. unter Zuhilfenahme des Klebstoffs, der Distanzröllchen oder Lego-Steine) so befestigt werden, daß er betätigt wird, wenn eine Diskette eingeschoben ist.

Die Schalterstellungen müßten nun folgende Auswirkungen haben:

Schalter unten:
Schreibzugriffe sind möglich
Schalter Mitte:
Schreibzugriffe sind nicht möglich
Schalter oben:
Schreibzugriffe abhängig von der Schreibschutzkerbe

Abschließend sei noch bemerkt, daß der Verlag keine Haftung für Schäden jedweder Art übernimmt, die beim Einbau oder durch die Verwendung des Schreibschutzschalters entstehen.

Vielen Dank an Thorsten Zielke, dem wir diese „Bastelstunde" zu verdanken haben.

(tz/wk)

Bezugsquellen:

Conrad Electronic
Klaus-Conrad-Straße 1
92240 Hirschau

Völkner Elektronic
Postfach 4743
38095 Braunschweig

Diese CD wendet sich an den PC-Anwender, der inzwischen zwar den „Allerweltsrechner" auf dem Schreibtisch stehen hat, aber immer noch den guten, alten Zeiten nachtrauert. Nostalgiker werden hier bestens bedient.

Die Brotkasten-CD

Ein einfaches und gut zu bedienendes Menü erleichtert den Umgang mit dieser CD ungemein. Und was man drauf findet, wird die Herzen aller C64-Fans wirklich höher schlagen lassen. „Personal 64" ist ein C64 Emulator für den PC, der eigentlich keine Wünsche offen läßt, liebevoll programmiert von Wolfgang Lorenz. Aber wer mag schon gerne auf ein einziges Programm angewiesen sein? Vielleicht benutzen Sie lieber den Emulator „C64S", von Miha Peternel, über den wir bereits berichteten. Selbstverständlich gehört zu solch einer Sammlung auch ein umfangreiches Angebot an Utilities, die den Dateitransfer zwischen 64er und PC erst ermöglichen. Das ist keine allzu leichte Sache, wird aber ausführlich erklärt und sollte keine Probleme machen. Als besonderes „Schmankerl" wurde noch überreichlich Kraftfutter für den virtuellen C64 im PC beigegeben. Hier finden wir alle (!) Programmdisketten der legendären Zeitschrift „64er" seit 1984 sowie alle (!) „64er" Sonderheftdisketten. Dies sollte monatelang für Beschäftigung und Tränen der Rührung sorgen.

System: PC ab 386
Preis: DM 29,90
Hersteller: Mediaplex

Muster von:
PPE Performance
Peripherials
Silcherstr. 16
53332 Bornheim
Tel. & Fax:
02227 - 3221

Beinahe perfekt

Leider ist es mir nicht gelungen, alle Programme zum Laufen zu bringen, aber es waren nur vier Stück, die partout nicht funktionieren wollten. Bei der Fülle der mitgelieferten Programme sollte man diesen Umstand dem Verlag wirklich nicht ankreiden. Diesbezüglich haben Sie einen Vorteil, wenn Sie noch einen C64 besitzen, so daß Sie Software z. B. mit „X1541", „Trans64" oder „64Net" auf C64-Disketten konvertieren können. Bei „Geos"-Programmen funktionieren die Emulatoren leider nicht. Aber sonst macht die CD einen wirklich ausgereiften Eindruck.

Vorsicht: Copyright

Einen ganz kleinen Haken hat die Sache aber dennoch: Alle Programme auf den konvertierten „64er"-Disketten besitzen Copyright, d. h. Weitergabe, Verbreitung über Mailboxen usw. ist nicht gestattet. Allerdings sollte es bei dem Preis dieser CD auch keine Rolle spielen. Etwas schwerwiegender, aber immer noch kein Drama ist die Tatsache, daß es sich bei den meisten Emulatoren und Utilities um Shareware handelt. Das bedeutet für den Anwender: Er kann die Programme so lange testen, wie er es für nötig hält - erst bei regelmäßiger Nutzung ist die Gebühr an den Autor des Programmes fällig. Ich halte das für eine sehr faire Regelung und appelliere auch an alle Käufer der CD, sich registrieren zu lassen. Solch ein anwenderfreundliches System kann natürlich nur funktionieren, wenn der Autor auch gutes Geld für gute Arbeit bekommt. Zudem beinhaltet diese CD auch einen Gutschein über DM 5,- für den Emulator von Wolfgang Lorenz.

Einfach komplett!

Bis hierher ist es ja schon sehr eindrucksvoll, doch der Hersteller hat sich wirklich ins Zeug gelegt! Wer seinen nostalgischen Neigungen wirklich hemmungslos nachgehen will, findet noch zusätzlich je einen Emulator für den „Sinclair Spectrum Z-80" und den „Atari 800". Selbst die Anwender des Amigas sollten sich die Anschaffung dieser CD überlegen, da sich auch ein 64er -Emulator für den Amiga darauf befindet. Da diese prall gefüllte CD mit nur DM 29,90 zu Buche schlägt, erübrigt sich die Frage, ob wir zu deren Anschaffung raten.

(rr)

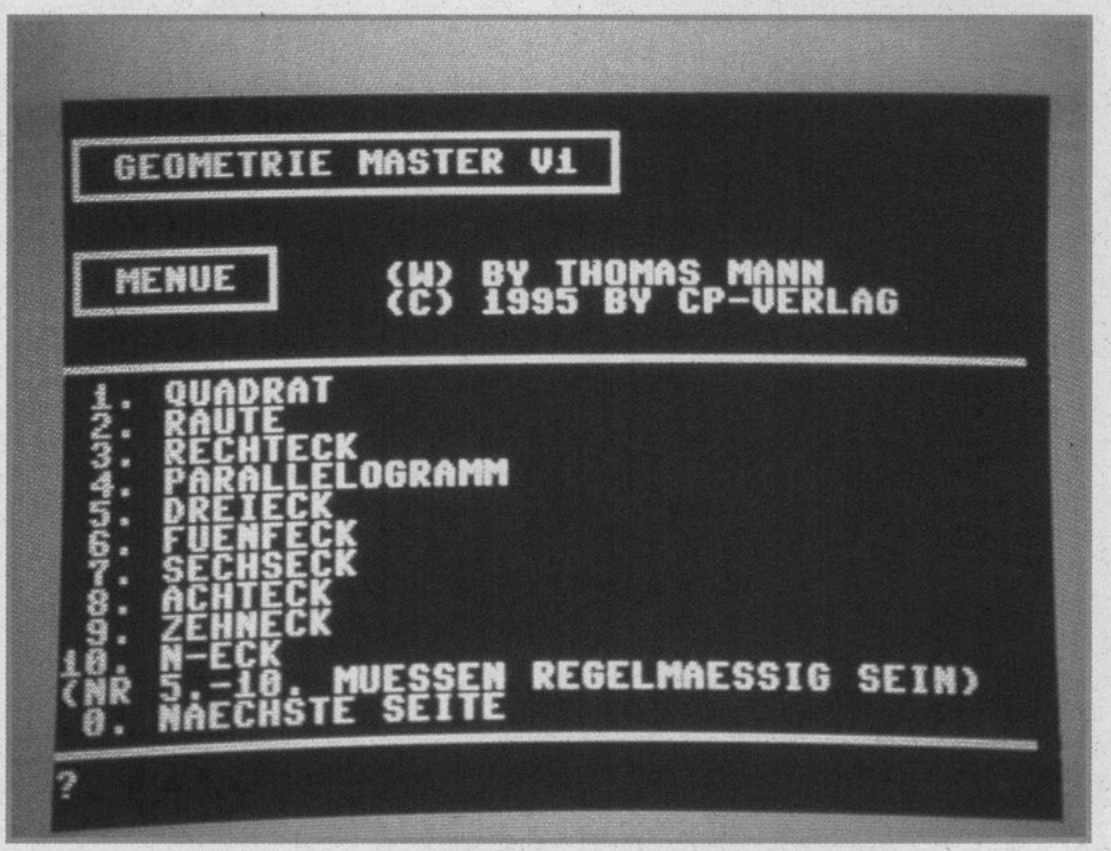
Geometrie-Master

„Geometrie-Master" ist ein Programm zur Berechnung von geometrischen Objekten, das Formeln zu 28 (!) verschiedenen geometrischen Formen enthält. Es kann nicht nur mit Quadraten, Kreisen oder Dreiecken umgehen, sondern kennt sich auch mit solch ungewöhnlichen Dingen wie n-Ecken, Kreisab- und -ausschnitten, Prismen und noch vielem mehr aus!

In puncto Bedienung ist der Geometrie-Master nicht unbedingt eines der komfortabelsten Mathematik-Programme, von denen wir ja schon einige in der Magic Disk vorgestellt haben. Da er ein Basic-Programm ist, beschränkt er sich vielmehr auf einfache INPUT-Anweisungen, die zur gesamten Programmsteuerung herangezogen werden. Seine große Stärke liegt in dem immensen Angebot an Berechnungen. Zu nahezu jedem geometrischen Objekt sind in diesem Programm Formeln enthalten. Insgesamt sind weit über hundert verschiedene Berechnungen möglich - vom Flächeninhalt über Umfang und Volumen bis Um- und Inkreisradien kann alles nur Erdenkliche zu einem geometrischen Objekt berechnet werden, was Euch bestimmt auch gerne über den etwas spärlichen Bedienkomfort hinwegblicken läßt!

Nicht für Narren

Wie gesagt, so gestaltet sich die Bedienung höchst simpel, wenn auch nicht ganz narrensicher (aber welcher C64-Freak ist heutzutage schon noch ein Narr): Nach dem Programmstart seht Ihr zunächst das Hauptmenü, das sich auf insgesamt drei (!) Bildschirmseiten erstreckt. Hier seht Ihr 28 geometrische Objektformen aufgelistet, aus denen Ihr die gewünschte Form durch Eingeben der davorstehenden Ziffer und anschließendem <RETURN> auswählt. Möchtet Ihr im Hauptmenü weiterblättern, so müßt Ihr „0" eingeben. Auf der zweiten Seite kann außerdem durch die Eingabe von „1" zurückgeblättert, auf der dritten Seite durch „2" zur ersten Seite gesprungen werden. Auch hier kann durch die Eingabe der vorstehenden Zahl die konkrete Berechnung gewählt werden. Gebt Ihr hier „0" ein, so wird wieder zum Hauptmenü zurückgekehrt.



Habt Ihr nun ein Objekt angewählt, so spuckt der Geometrie-Master eine Liste mit Berechnungsarten, die er zu diesem Objekt „in petto" hält, aus.

Ein typisches Basic Tool

Innerhalb einer gewählten Berechnung müssen nun alle bekannten Parameter zu dem Objekt angegeben werden, die notwendig sind, um die gewünschte Berechnung durchzuführen. Nach Eingabe selbiger erscheint dann auch gleich schon das Ergebnis wonach Ihr durch die Eingabe von „N" eine weitere Berechnung durchführt oder aber mit „H" zum Hauptmenü bzw. mit einem weiteren Buchstaben (der je nach Objektart verschieden ist - für „Quadrat" z.B. „Q") zum Objektuntermenü zurückkehrt. Durch die Vielzahl der Berechnungen ist es unmöglich, alle Berechnungsarten in dieser Anleitung genauer zu erklären, jedoch erklärt sich das Programm schon fast von selbst. Da es sich beim Geometrie-Master um ein Basic-Programm mit INPUT-Eingaben handelt, solltet Ihr darauf achten, nicht versehentlich <HOME> oder die Cursortasten zu drücken, da der INPUT-Befehl dann verwirrt wird. Im Zweifelsfall solltet Ihr dann mit dem Cursor in eine leere Bildschirmzeile fahren und dort den Parameter eingeben. Sollte die Eingabe nicht wie für INPUT erforderlich sein, so „beschwert" sich das 64er-BASIC mit der üblichen Meldung „?Redo from start", woraufhin der Parameter erneut angegeben werden kann.

(ub)

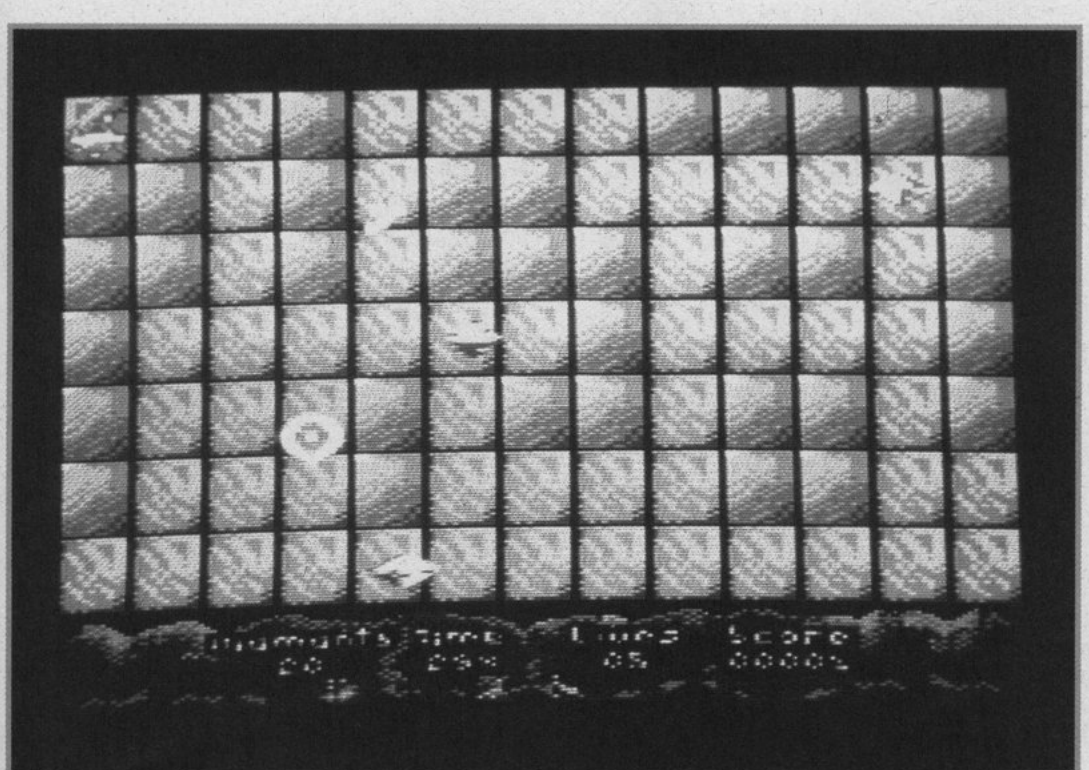
Leppard

Leppard ist ein diamantensammelnder Roboter. Um von einem Level in den nächsten zu gelangen, muß er zwanzig Diamanten vorweisen - keine leichte Aufgabe, tummeln sich doch in dem Labyrinth neben den funkelnden Steinchen auch vier bösartige Gegenspieler, die nur eines im Sinn haben: Leppard zu berühren, auf daß er in einer großen grünen Wolke verpufft.

Gesteuert wird Leppard durch die insgesamt zehn Level mit einem Joystick in Port 2. Als Gegner hat er jedoch nicht nur die vier eben schon erwähnten Bösewichter, sondern auch noch ein zum Teil recht knackiges Zeitlimit. Um sich zumindest gegen die zahlreichen Gegner zur Wehr zu setzen, kann Leppard auf Knopfdruck eine Bombe legen. Das gelingt jedoch lediglich im Stehen, wer vermag auch schon im vollen Sprint den Zünder solch eines gefährlichen Gegenstandes zu entsichern? Dennoch müßt Ihr besonders aufpassen, denn in die Luft gesprengte Gegner kehren nach wenigen Augenblicken wieder auf das Spielfeld zurück!

Pausenfunktion inklusive

Seid Ihr mit Druck auf die Feuertaste Eures Joysticks glücklich ins Menü des Spieles gelangt, so könnt Ihr dort - ebenfalls per Joystick - zwischen drei Optionen auswählen: die Highscore-Liste einblenden lassen, einen Blick in die Credits der Programmierer werfen und das Spiel selbst starten. Während des Spiels wird man am unteren Bildschirmrand über den Stand der Dinge informiert. Dort kann die Zahl der bereits gesammelten Diamanten, die noch zur Verfügung stehende Zeit, die noch vorhandenen Leben und die derzeitige Punktzahl abgelesen werden. Mit der „Commodore"-Taste kann jederzeit eine kurze Spielpause eingelegt werden.



Vier Gegenspieler machen das Leben des Roboters besonders schwer und können eigentlich nur mit Bomben ausgeschaltet werden.

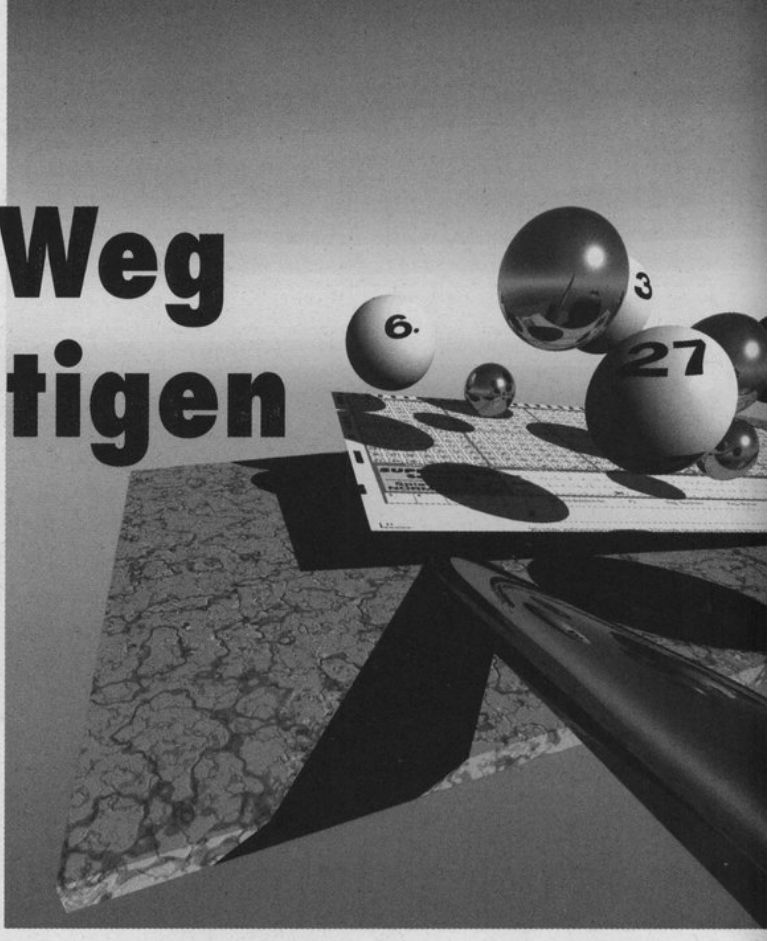
Immerhin zehn Levels!

Laßt Euch nicht irritieren, wenn Ihr auf dem Spielfeld immer nur einen einzigen Diamanten entdeckt (wir sind ja hier nicht bei „Boulder Dash"!). Habt Ihr einen Level geschafft, bekommt Ihr zehn Bonuspunkte gutgeschrieben. Hat Leppard jedoch sein letztes Bildschirmleben ausgehaucht, dürft Ihr Euch in die Hi-Score-Liste eintragen und werdet samt Eurer Punktzahl auf Diskette abgespeichert. Wer alle zehn Levels gemeistert hat, wird mit einer Endsequenz belohnt. Und nun viel Spaß!

(sg)

Lottomanager

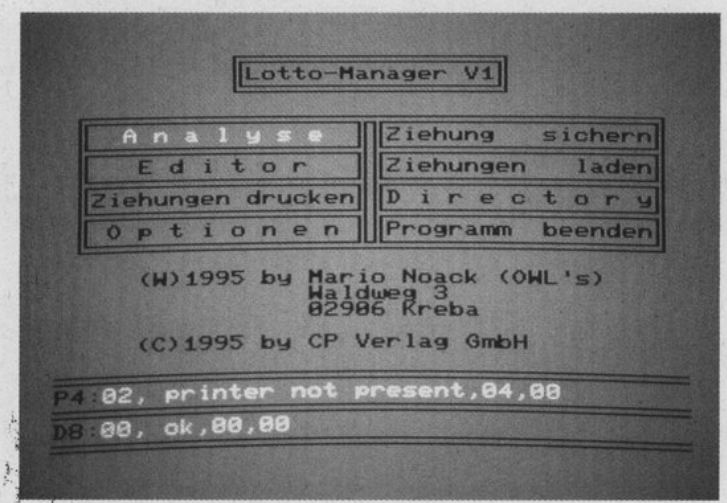
Der schnelle Weg zu sechs Richtigen



Das Programm „Lottomanager" soll Euch helfen, die richtigen Lottozahlen für die nächste Ziehung im Samstagslotto zu finden. Hierzu analysiert es die gefallenen Zahlen früherer Ziehungen und ermittelt die Zahlen, deren nächstes Auftreten am wahrscheinlichsten ist. Da der Lottomanager in Assembler geschrieben ist, kann er die Analyse sehr schnell durchführen und schon nach wenigen Sekunden eine Prognose stellen. Zusammen mit dem Programm liefern wir Euch die Lottozahlen von 40 Jahren Samstagslotto, also von 1955 bis 1995, anhand derer der Lottomanager eine umfassende Gesamtanalyse erstellen kann!

1) ALLGEMEINE BEDIENUNGSHINWEISE

Nach dem Laden und Starten des Lottomanagers seht Ihr nun das Hauptmenü des Programms auf dem Bildschirm. Mit Hilfe der Cursortasten könnt Ihr einen gelben Menübalken durch die acht Menüpunkte bewegen. Mit <RETURN> wählt Ihr dann einen Menüpunkt aus. Zudem könnt Ihr im Hauptmenü die Zifferntasten von <1> bis <8> drücken, um einen der acht Menüpunkte direkt anzuwählen. Unterhalb des Menüs seht Ihr einen Bildschirmbereich, in dem das Programm Fragen an den Benutzer stellt. Nach dem Starten sieht man hier Hinweise zum Programmierer und zum Copyright. Hierunter befinden sich zwei Infozeilen, in denen der aktuelle Status des Drucker- sowie des Floppyports angezeigt werden. Aus den meisten Menüpunkten gelangt Ihr mit Hilfe der Pfeil-links-Taste zurück ins Hauptmenü. Der Lottomanager enthält auch einen Bildschirmschoner: wenn eine Minute lang keine Taste gedrückt wird, so wird der Bildschirm schwarz, und man sieht weiße Linien über den Bildschirm springen. Ihr müßt dann einfach eine beliebige Taste drücken, um wieder das Programmbild zu sehen. Beim Starten des Lottomanagers wird automatisch eine Datei mit Programmeinstellungen geladen. Ist diese nicht vorhanden, so benutzt der Lottomanager interne Einstellungen. Wenn Ihr über einen Epsonkompatiblen Drucker verfügt, so müssen die Druckereinstellungen nicht mehr verändert werden. Im anderen Fall kann mit dem Menüpunkt „Optionen" eine Anpassung vorgenommen werden.



Aufgrund unterschiedlicher Analysen lassen sich Tipvorschläge ausgeben. Sämtlichen Gewinnzahlen von 1955 bis heute sind im Programm abrufbar.

2) DIE BEDIENUNG

Kommen wir nun zu den einzelnen Untermenüs und deren Handhabung:

2.1. ANALYSE

Dies ist wohl der wichtigste Teil des Programms, mit dem Ihr Euch einen Tip für die nächste Ziehung geben lassen könnt. Des weiteren könnt Ihr mehrere Statistiken abfragen, die helfen sollen, selbst eine Wahl zu treffen. Hierzu müßt Ihr im oberen Teil des Bildschirms zunächst die Auswertungs-Parameter einstellen. Dies ist der Zeitraum, innerhalb dessen das Programm die gezogenen Zahlen auswerten soll. Voreinstellung ist die erste Woche 1955 bis zur 29. Woche 1995. Mit den hell unterlegten Buchstaben der vier Parameter könnt Ihr in die Eingabe verzweigen (<S> für Startjahr, <E> für Endjahr, <T> für Startwoche, <N> für Endwoche), in der Ihr die Tasten <+> und <->

drücken müßt, um den entsprechenden Parameter hoch-, bzw. runterzuzählen. Mit <RETURN> wird der aktuelle Wert dann übernommen, und es kann ein weiterer Wert editiert werden.

Statistiken ohne Ende

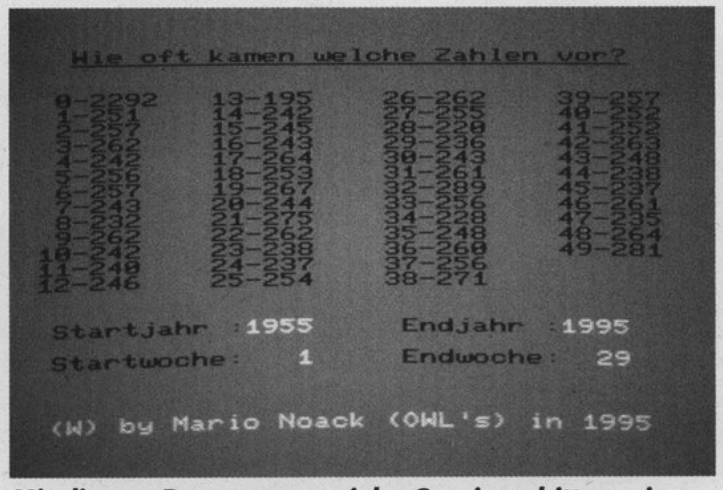
Mit den Zifferntasten von <1> bis <6> können nun die einzelnen Analysen durchgeführt werden. <1> und <2> zeigen eine Statistik, wie oft welche Zahlen schon vorkamen, und wie oft schon welche Zahlen als Zusatzzahl gefallen sind. Hierbei zählt das Programm die Ziehungen des gewählten Zeitraumes ab und gibt dann eine Übersicht über das Ergebnis auf zwei Bildschirmseiten aus. Auf der ersten Seite seht Ihr das Zählergebnis nach gefallenen Ziffern von 0 bis 49 sortiert, auf der zweiten Seite wird das Ergebnis nach der Häufigkeit sortiert ausgegeben (die am häufigsten gefallene Zahl links oben, die am wenigsten häufig gefallene Zahl rechts unten). Mit einer beliebigen Taste blättert Ihr jeweils weiter. Die Analysepunkte <3> und <4> zeigen die Anzahl Wochen, die eine Zahl schon nicht mehr gezogen wurde, abermals zunächst von 0-49 und anschließend nach Größe sortiert. Bei der Zahl, die am längsten nicht gezogen wurde, ist die Wahrscheinlichkeit am höchsten, daß sie bald wieder fällt. Der Menüpunkt <3> berücksichtigt bei der Auswertung die Zusatzzahlen mit. Bei Menüpunkt <4> werden selbige ausgelassen.

Der ultimative Tip

Mit <5> und <6> kann man sich vom Programm nun einen Tipvorschlag machen lassen. Hierbei unterscheiden sich die Punkte in der Art und Weise, wie die Zahlen aus den Statistiken gewählt werden. Menüpunkt <5> benutzt die im Speicher befindlichen Zahlen als Basis für den Vorschlag. Es fließen hierbei zum einen Zahlen ein, die am häufigsten vorkamen, zum anderen solche Zahlen, die bisher am seltensten auftraten. Nach Anwahl des Menüpunktes müßt Ihr nun noch das Mischungsverhältnis der beiden Zahlengruppen angeben. Dies kann wiederum mittels <+> und <-> eingestellt werden. Mit <RETURN> wird die Wahl bestätigt, und der Lottomanager beginnt mit der Zahlenanalyse. Nach einigen Sekunden Berechnungszeit werden dann zwei Tip-Vorschläge auf dem Bildschirm ausgegeben, jeweils mit und ohne Berücksichtigung der Zusatzzahlen. Menüpunkt <6> ermittelt zwei Tip-Vorschläge anhand der am längsten nicht mehr aufgetretenen Zahlen. Nach Anwahl des Menüpunktes und kurzer Berechnungszeit seht Ihr die Vorschläge (wieder mit und ohne Berücksichtigung der Zusatzzahlen) auf dem Bildschirm.

60 Wochen hat das Lottojahr

Ihr könnt natürlich anhand der Analysen auch eine eigene Variante der Zahlen wählen. Für alle Vorschläge gilt, daß Ihr die Zusatzzahl, die Ihr tippt, selbst aus den sechs vorgeschlagenen Zahlen wählen müßt. Des weiteren muß berücksichtigt werden, daß die Zeitangaben nicht ganz genau sind. Lottomanager verwaltet der Einfachheit halber für ein Jahr 60 Wochen (obwohl dies maximal nur 53 Wochen haben kann). Die überzähligen Wochen sind im Editor mit Nullen aufgefüllt. Das erklärt zum einen, warum bei der Auswertung auch die Zahl 0 erscheint, obwohl diese beim Lotto ja gar nicht existiert, zum anderen bedeutet die 60-Wochen-Verwaltung, daß eine Zahl, die im alten Jahr fiel, für das Programm 7 oder 8 Wochen länger nicht mehr gezogen wurde als eine Zahl, die im neuen Jahr schon einmal auftrat. Da man sich letztendlich meist für die Werte interessiert, die am längsten nicht mehr auftraten, tut dieser Umstand keinen Abbruch, denn selbst wenn die Zahl „virtuell" 7 oder 8 Wochen länger nicht mehr fiel, so ist sie immer noch diejenige, die länger nicht mehr gezogen wurde! Im übrigen sei erwähnt, daß man auf die abgegebenen Tips des Programms keine Gewinngarantie geben kann, da die Wahrscheinlichkeit immer nur ein optimales Mittel der Situation darstellt, wobei die Realität letztendlich wieder vom Zufall abhängig ist. Dennoch ist die Methode der Berechnung sicherlich besser als das wilde Raten der nächsten Lotto-Ziehung. Zur Bedienung sei gesagt, daß Ihr von jeder anderen Bildschirmseite des Analyse-Menüs durch Drücken einer beliebigen Taste zur nächsten Seite weiterblättert und zum Schluß wieder ins Analyse-Menü zurückgelangt. Des weiteren kann jederzeit in einem der Analysepunkte die <P>-Taste gedrückt werden, um den aktuellen Bildschirminhalt auf dem Drucker auszugeben. Auf diese Weise habt Ihr die verschiedenen Analyseergebisse schwarz auf weiß vor Euch und könnt Euch besser einen eigenen Tip zusammenstellen.



Mit diesem Programm erzielte Gewinne bitten wir anteilig an die Redaktion zu senden...

2.2. EDITOR

In diesem Programmteil können neue Zahlen eingegeben bzw. alte Zahlen korrigiert werden. Hierzu müßt Ihr zunächst mit den Tasten <A> oder <N> angeben, ob Ihr ein altes oder ein neues Jahr editieren möchtet. Bei <N> werden alle evtl. zu diesem Jahr schon vorhandenen Einträge gelöscht. Das Jahr selbst kann nun anschließend wieder mit <+>, <-> und <RETURN> gewählt werden. Hiernach erscheint eine Tabelle, in der Ihr immer 20 Wochen des aktuellen Jahres, auf drei Bildschirmseiten verteilt, seht. Die einzelnen Seiten wählt Ihr durch Drücken der Tasten <1>, <2> und <3>. Mit den Cursortasten bewegt Ihr den hell hinterlegten Cursor durch die Tabelle, wobei eine Zahl dann mittels <+> und <-> verändert werden kann. Mit <SHIFT>-<+> und <SHIFT>-<-> wird der Eintrag um 10 hoch- bzw. runtergezählt. Drückt Ihr die Taste <S> so werden die Zahlen einer Seite jeweils zeilenweise aufsteigend sortiert. Mit <Pfeil links> gelangt Ihr von hier wieder zum Hauptmenü zurück.

2.3. ZIEHUNGEN DRUCKEN

Nach Angabe des Jahres werden alle zu diesem Jahr im Speicher befindlichen Ziehungen auf dem Drucker ausgegeben.

2.4. OPTIONEN

Hier könnt Ihr durch Drücken einer der Tasten von <1> bis <9>

einige Einstellungen am Programm vornehmen. Bei den Menüpunkten von <1> bis <5> handelt es sich um Floppylaufwerks- und Druckernummer, Sekundäradresse und die beiden Schriftfarben, die alle durch Zahlwerte repräsentiert werden können. Drückt Ihr nun die Ziffer eines dieser Punkte, so wird innerhalb des für den entsprechenden Parameter gültigen Zahlbereichs hochgezählt. Mit den Menüpunkten 6, 7 und 8 kann die Druckeranpassung vorgenommen werden. Hierbei müssen jeweils Druckercodes angegeben werden, mit denen eine bestimmte Aktion beim Drucker ausgelöst wird. Lottomanager erklärt dabei beim Aufruf des Menüpunktes automatisch den Code, den es von Euch wissen möchte. Selbigen könnt Ihr im Handbuch zu Eurem Drucker nachschlagen. Handelt es sich dabei um einen Epson-kompatiblen Drucker, so sollten die Codes schon richtig eingestellt sein. Auf jeder Seite könnt Ihr die benötigte Codesequenz in einer dem Lottozahlen-Editor ähnlichen Tabelle einstellen. Wie schon dort kann hier mit Hilfe der Cursortasten der Cursor bewegt und mittels <+> und <-> sowie <SHIFT>-<+> und <SHIFT>-<-> der entsprechende Wert hoch- bzw. runtergezählt werden. Mit <Pfeil links> verlaßt Ihr die Einstellung bei Übernahme der neuen Werte. Hinter dem letzten Code-Byte sollten alle anderen Werte auf 0 stehen. Mit dem Menüpunkt <9> wird die aktuelle Options-Einstellung dann auf Diskette gespeichert, von wo sie beim nächsten Programmstart automatisch nachgeladen wird. Hierbei werden übrigens auch die Analyse-Parameter mitgespeichert, so daß diese ebenfalls beim nächsten Programmstart dieselben sind.

2.5. ZIEHUNG SICHERN

Nach Wahl des gewünschten Jahres (mittels <+>, <-> und <RETURN>) werden alle Lottozahlen dieses Jahres in einer Datei auf Diskette gespeichert. Eine evtl. schon vorhandene Datei diesen Jahres wird dabei automatisch überschrieben.

2.6. ZIEHUNGEN LADEN

Hiermit können mehrere Lotto-Jahres-Ziehungen in das Programm nachgeladen werden. Dies solltet Ihr gleich nach Programmstart mit den Jahrgängen tun, die Ihr selbst nachträglich eingegeben habt (bis 1995 sind die Zahlen schon im Programm enthalten und müssen nicht neu geladen werden). Start- und Endjahr müssen zunächst in der gewohnten Art und Weise (<+>, <->, <RETURN>) angegeben werden, bevor das Programm dann automatisch alle Jahrgänge nach und nach einlädt. Aus diesem Grund solltet Ihr auch alle Neueingaben auf einer einzigen Diskette bereithalten. Findet Lottomanager einen Jahrgang nicht, so wird das durch die Floppy-Statuszeile ersichtlich („file not found").

2.7. DIRECTORY

Hiermit wird das Inhaltsverzeichnis der momentan eingelegten Diskette auf dem Bildschirm angezeigt. Mit <RUN/STOP> wird die Anzeige abgebrochen. Das Drücken einer beliebigen Taste hält die Anzeige kurzfristig an, wobei mit einem weiteren Tastendruck fortgefahren wird. Nach der Ausgabe kann mit einer beliebigen Taste zum Hauptmenü zurückgekehrt werden.

2.8. PROGRAMM BEENDEN

Wählt Ihr diesen Menüpunkt, so erscheint an seiner Stelle eine Sicherheitsabfrage, die Ihr mit <J> beantworten müßt, um den Lottomanager mit einem Reset zu beenden. Jede andere Taste kehrt wieder zum Hauptmenü zurück.

(ub)

COMPOTECH - TUNES

Auf Seite 2 der Programmdiskette findet Ihr wieder einige Musikstücke, die mit dem COMPOTECH-Editor aus Magic Disk 64 Classic 10/95 komponiert wurden. Den Editor laden und mit RUN starten, danach die CTRL-Taste für das Disk-Menü drücken und den Namen des Musikstückes eingeben. Nach dem Laden des Songs die Taste F3 im Editor drücken, um die Musik zu starten.

Vielen Dank an VINCENT MERKEN aus Belgien, der uns einige seiner Musikstücke zur Verfügung gestellt hat, die wir als „Platzfüller" in den nächsten Magic Disk 64 Classic veröffentlichen werden.

(wk)

Wir bemühen uns um den C64/128-Anwender! So enthält dieser Katalog wieder jede Menge neuer, ausgesuchter und qualitativ überdurchschnittlicher PD-Software aus allen Bereichen!!

Die billigste Möglichkeit, jede Art von Software zu bekommen!

C-64/128 Katalog Winter/Frühjahr 1996

viele neue Titel
davon 28 neue Geos-Nr.!!

STONYSOFT

Public-Domain / Freeware / Shareware

Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (08333) 1275 ; Fax: 7044
werktags: von 7:30 bis 20:00

Programm-Packs

Speziell für Einsteiger und Leute, die sich in Sachen Public-Domain noch nicht so recht auskennen und deshalb auch nicht genau wissen, welche Programme aus diesem Riesenangebot für sie überhaupt in Frage kommen, haben wir 3 "Schnupperpacks" zusammengestellt. Jedes dieser Packs besteht aus 6 ausgewählten C-64-Disknummern der Stonysoft-Bibliothek und kostet *incl. Verpackung und Versand* nur 10,-DM (gilt nur bei Vorkasse: Bar-/Übw./V-Scheck). Sie können die unten aufgeführten Nummern natürlich auch nach Belieben im Rahmen einer PD-Bestellung beziehen (zu den normalen Preisen: ab 1,30 pro Nummer).
Die Programm-Packs sind jeweils sortiert nach einem bestimmten Anwendungsgebiet (Anwender-, Spiele oder Lernprogramme) und deren Disknummern entstammen der entsprechenden Rubrik des PD-Kataloges.

Anwenderpack: Es besteht aus den Katalognummern 490, 696, 761, 884, 887 und 888, die alle zusammen über 100 sehr wertvolle Utilities und Applications enthalten: Eine einfachere Textverarbeitung (mit Umlauten), viele Datei- u. Verwaltungsprogramme (Video-, Waren-, Vereins-, Adressen-, Text-, LP-Datei, Haushaltsbuch usw...), zahlreiche Druckerutilities, viele Diskutilities, Packer/Linker, Relocator, Virenkiller, Computer-Testprogramm, Floppy-Justage-Programme, einen Demodesigner, eine 80 Zeichen'karte', Turbo-Assembler, Logo/Zeichen-Editor, Future-Composer V4 (Musikprogramm), Kopierprogramme, FLI-Designer etc. etc. Kostenpunkt: **10,-** !!!

Spielepack: Bestehend aus den Nummern 343, 519, 520, 720, 779, 782 dieses Kataloges. Hier sind sage und schreibe 43 hervorragende Spiele enthalten. Sie alle aufzuzählen wäre unsinnig, es ist jedenfalls für jeden etwas enthalten: Action (Jetpac, Labirintho, Breakout...), Shoot'em'up (Dragon, Stellar War, Paranoids...), Arcade (Triads, Space-Arena, Cracker's Revenge...), Jump'n'Run (Race with the devil...), Strategie (von Vier Gewinnt und Monopoly bis hin zur Bundesliga) und das für nur **10,-** !

Lernpack: Besteht aus den Nummern 637, 657, 663, 664, 771, 772. Über 100(!) Lernprogramme für Schule und Studium. Ein komfortabler Vokabeltrainer darf natürlich nicht fehlen, Deutsch-Lernhilfen, Englisch-Abfragen, zahlreiche Mathe-Programme (Alles: vom einfachen Trainer für's Kopfrechnen, Primzahlen und Dreiecksbestimmung bis zum Nullstellenfinder für Polynomgleichungen (Max. 18. Grades!) (komplexe), Trainer zur NST-Bestimmung von quadr. Gleichungen im Kopf (Satz v. Vieta), daneben zahlreiche Stochastik-Utilities, lineare Algebra: Matrizen-Rechenprogramm, schnelle Determinantenbest. usw..), daneben gibt's noch einen kompletten Assemblerlehrgang (auf deutsch); ein amüsantes Quiz (Allgemeinbildung!), und ein IQ-Test runden das ganze ab.... alles für nur **10,-** !!!

Kosten für PDs:

Staffelpreise:

Bei Abnahme von 10-19 Disknr.: **1,65** pro Nr.

Bei Abnahme von 20-49 Disknr.: **1,50** pro Nr.

Bei Abnahme von 50-99 Disknr.: **1,40** pro Nr.

Bei Abnahme von über 100 Disknr.: **1,30** pro Nr.

Doppelnummern (z.B. 845+846) = 2 Nr.

Wir verwenden nur farbige Sentinel- bzw. Boeder-Disks!

Porto und Versand:

(zzgl. dem Gesamt-Bestellwert!)

- Bei Bar-Vorauskasse: **5,-**
- Bei Überweisung-Vorauskasse:..... **5,50**
  (Bitte quittierten Beleg od. Kopie beilegen)
- Bei V-Scheck-Vorauskasse : **6,-**

Bei Nachnahmeversand: (nur Inland)... **9,-**
(+ 3,- Zahlkartengebühr, kassiert d.Postbote)

- Auslandszuschlag: 5,- DM !

Versand nur in sicheren Luftpolstertaschen bzw. in sicheren Kartons! Die Disketten sind natürlich im Preis inbegriffen (Für 2 Nr. eine doppelseitige Disk)!

Wir versenden unsere Ware grundsätzlich als Brief, nicht als Warensendung, da Briefe auch nachts, Warensendungen dagegen nur tagsüber befördert werden.

Alle Programme (bis auf Titel des CP-Verlags) sind unseres Wissens frei kopierbar (PD/Shareware/Freeware). Für evtl. (C)opyrights übernehmen wir jedoch keine Haftung !

Bei Sammelbestellungen bitte die einzelnen Besteller (als jeweils eigenen Block) getrennt aufführen. Danke !

Alle Preisangaben in DM und inklusive 15% Mwst!

Sonderangebot 1: ***Farbige 5.25"-Leerdisketten*** *(Sentinel) NUR 0,70 DM pro Stück!*
Ab 100 Stck.: 0,65 DM! Auch Einzelabnahme möglich!
Sonderangebot 2: ***64'er-CD-ROM : 29,90 DM*** *(nur solange Vorrat reicht!!) Für alle PC/Amiga-Besitzer mit CD-Laufwerk: Enth. ALLE bisher im 64'er erschienenen Programme (ca. 220 Programmservicedisketten)!!!*
Sonderangebot 3: ***2.C-64-CD-ROM: 49,-DM.*** *Noch mehr Progr.(Inhalt von >1000 Disks) +10 kommerzielle Progr.!! Keine Überschn.m.64'er-CD!*
Sonderangebot 4: ***Sword of Honour: 29,90 DM*** *(statt 39,90 empf VK): dt.Ninja-Spiel, 54(!)Räume,dt.Anleitg., 280(!) Animationen!, 4 Diskettenseiten, Top-Musik!!!*

STONYSOFT
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (08333) 1275 ; Fax:7044

Eingetragen: Amtsgericht Memmingen HRA 3308

Bankverbindung: Postgiroamt München BLZ 70010080
Konto: 397096-806

Tragen Sie hier bitte Ihre Stonysoft-Kundennummer (sofern bereits vorhanden) ein:

____ ____ ____ ____ ____

Stonysoft-PD-Katalog (C-64/128)

Anwenderprogramme:

001 Kopierprogramme (Disk- u. Filekopierer aller Art)
002 Utilities(Wizard IV,Track 18, Ultra-Load,Supersort.)
003 Utilities(EpromLader,Huntercopy,Epromreise...)
005 Utilities(Mathe 64,Futurewriter,Terme64,Vokabeln..)
006 Utilities(DiskQuäler,DiskSorter,Top-Format,Duplic..)
009Utilities(ChecksummerV3, FastLoader, Mastercopy, Tipp Ex 64, Turbocopys, Spritecrack,Turbo-Tape...)
010 Utilities(Antiscratch,Fast-Load-Maker,TrainerPokes, Löschschutz,Load-Runner,Fcopy2.1u. 2.2+...)
011 Hot-Pegel-Utilities (Super Utilities: Quickcopy V2, PPS Copy, Chruncher 64, Track-Format, Autostart...)
014 Musik-Construction-Set (mit Notenzeilen usw...)
031 Utilities (COPY 58, Vokabeltrainer, Format 15s...)
032 Utilities(Spritecrack,Copy 190,Drive-Music,Flash41, Copy 1541, Copy 1.5, Filemaster, Turbo-Nibbler...)
039 Diashowmaker+Loader Constr.Set(mit Sprites und Scrolling!), Disk-List, Multi-Lister, Speedcopy...)
042 Synthesizer 64 (Super Musikprogr. m. Musikst.)
043 Copy All Nibbler (Super Backups für jeden Zweck, nicht f.128er!,35s-Copy (seriell!!),Copy ohneComputer!
050 Musik-Master (prima Tool mit vielen Digis)
052 Ripper DiskV1 (Sprite-,Koala-,Ram-,Charset-Ripper, PolizeiV1,Wonderboy,Twopage-Demo,Dreier-Demo...)
060+061 Kermit 2.0+1.7x (DAS DFÜ-Progr. schlechthin!)
067 Utilities(P-Lader, Diskmon.3.5, Fileretter, Grafik, Plotter, Section 8 Copy, Compactor, Daumenkino...)
102 Diskdevil V4.0 (Anwenderprogr., menügesteuert)
108 Magic-Drummer (Schlagzeugprogramm mit Digis)
118 Disk-Devil V3.0 (Disk-Utilities, haupts. Kopierer)
119 Menu-Anwender (Copys f. jeden Zweck)
121 Comal 0.14 (Programmiersprache m. Programmen)
125 Utilities(Turbo-Copy, BC-Copy, Bebbi-Copy, Bitcopy, Tonkopf-Tester, Fast-Loader, Gigaload, Hypra-Lo...)
126 Utilities (New Directory, Turbo-Tape 64, Future-Writer, Ultra-Load Plus, Disk ABC, Terminal 64...)
146 Utilities (Sprite Designer,Superposter 64,Titelmaker, Gamekiller,Magic Drummer, Photocopy, Introm.V2...)
150 Utility-Disk (Neues DOS, etliche Hilfsroutinen...)
151 MAC-Copy-Menü (Turbocopys, Mastercopy etc.)
152 Anti-Virus-Disk (Format- u. Sectoredits,Monitor, Virenbeispiele + Virenkiller)
155 Utilities (Softi-Format, Koala-Copy, Tape-List 64, Digital Packer, C-64 Virus-Killer, Macro-Assembler...)
156 Utilities (Hypra-Convert, Adressen-Verwaltung, Disk-Master, Graphiccopy, Star-Writer V2.0...)
157 Power User Disk (30 Files:Omega Writer,Sinus-Maker, Magic-Editor,Byte-Press,Super Font,BurstV1.9..)
176 Heka-Freesoft Drucker-Utilities
185 The Printed Word (Komfortable Textverarbeitung! Amerikan. Produkt daher mit engl. Anleitung! Durch . Merge-File-Funktion praktisch unendl. Kapazität)
193 Utilities (Bigcopy, Stundenplan, Fast Load 1.1,...)
201 Verwaltungsprogramme (Platten Datei, Programm-sorter, Telefondatei, Video-Datei, Adressdatei..)
203 Verwaltungsprogramme (Kundendatei, Umsatzdatei, Mitgliederdatei, Kontenverwaltung, Vereinsverw.)
222 Kermit 1.6 (Standard-Terminalprgr., verb. Version)
246 Utilities (Fast Hack'em +Nibb., The Mirror Boot, 41 Tracker, Pulse-Assembler, Repair Kit...)
256 The Professional Soundmaker (geniales Musikprogramm, einfache Bedienung, da graf. Benutzeroberfl.!)
260 Jake + Elwood II (z.B.Doubleimage (kopiert gesch. Software)... Achtung: Nr. läuft nicht mit jeder Floppy!
277 Drummaker II (Super Schlagzeugprogramm)
279 Pic-Wandlers (div. Bildconv.: Trailer V1.1+V1.2...)
302 Hochzeitszeitung (Alles für die Hochzeit..)
303 29 versch. Packer (Coder 1-17 u. andere)
334 Utilts.+Demos(File-Backup,Flashdance,Label-Maker)
341 Utilities (Invertments, Keyboard Test, Market Crash, Stock Market, Typing Drill, Money Flow...)
342 Utilities+Writers (Message Writer, Sound-Packer, FX-Bytepress, Macro-Assembler, Raster Editor...)
355 Mixed: Intromaker5+6+7,DarkWarrior,FinalMessag.

Stonysoft-Bestellschein

Bitte schicken Sie mir folgende Disknummern (mind. 10 Stck.!):

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Vorname _____ Name _____

Straße/Nr. _____ Kundennr. (falls vorhanden) _____

Postleitzahl/Ort _____ Unterschrift _____

Versandart ankreuzen:

- O Bar-Vorauskasse (+5,-) (Bargeld anbei)
- O Überweisung-Vorauskasse (+5,50) (Quittung anbei)
- O V-Scheck-Vorauskasse (+6,-) (Scheck liegt bei)
- O Nachnahmeversand (+9,- zzgl. ZK) (nur im Inland möglich)

Anzahl der bestellten Nr. (keine CP-Verlag-Titel) _____ zu je

1,65 (bei 10-19 Nr.)
1,50 (bei 20-49 Nr.)
1,40 (bei 50-99 Nr.)
1,30 (ab 100 Nr.)

==> _____ DM

evtl.: CP-Verlag-Titel (GO, GDK, MD) _____ zu je 4,- (hier keine Mengenstaffel) _____ DM

Wir versenden nur noch als Brief! (schnellere Zustellung)

+ Versand (siehe Versandart) _____ DM

Mindestbestellmenge: 10 Nummern!

Endbetrag: _____ DM

Bestellschein aus C-64-Katalog Ausgabe:
- Winter/Frühjahr 1996 -
Alle Bestellnummern unbegrenzt erhältlich !!!

STONYSOFT
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (08333) 1275; Fax 7044
Inh.: Gunther Steinle

Bankverbindung:
Postgiroamt München
BLZ 700 100 80
Konto: 39 70 96 - 806

361 TPI-Mega-Cruncher(Super Packer)+Sharks Introm.
363 Demo-Intromakers+Writer(Omega-Writer,Intromaker V1-V3, IntroV1-5,Beastie-Editor7+8....)
364 Mixed (Letter Noperator, Supersorter II, Info-Writer, I+M Democreator, Title Animator....)
381 Writers and Utilities(Ghost-Writer, NO-Blocks-Boot, P.shop-Doodle u.U., Cassette-Editor, Printsh.-Flip...)
385 Utilities(Vokabelpauker 64, Disk-Manager, Scrollwr.)
390 Utilties(AD-Manager,OrionTVV5.2,Alpha-Writer...)
391 Copyprogramme 3(Turbonibbler,Supercopy,FC...)
392 Copyprogramme 4(Fastload akt.,45s.Copy,Copy2...)
395 Utilts.(Hires-Hardcopy,SuperCopy,FormatEditor2..)
399 Uts.(TexteditorV2,Booty,BAM-Editor,Pro-Drum1...)
400 Utilities (Laufschrift,Textgenerator,Pro-Drum2...)
405 Utilts.(Timecrunch,Magic-BoxV1,GCS Diskretter...)
413 Lotto III (Für Systemspieler,m. super Statistikfkt...)
414 Uts.(TitleAnimator,GSSCoderV1.2,SuperSpriter...)
415 Utilities(Zigag-Writer,Messageboard,ProwessSinus, 2*2Genius(Chars->Sprites),Antirel.,Packers...)
420 DFÜ (Term 64,Eagleterm,64exchange,Autodial, Microterm,Diskview3.C,Rel.-Seq-Conv.,Copy-All...)
425 Utilities(Logo-Designer,ACA-Writer,SuperFont, Sinus-MakerV4,Raster-DesignerV2,ECA-Packer...)
426 Utilities(Commie-Writer II,Protector,Pathal,Hopper, L.C.S., Listschutz,Time Machine, Monitor, MAS...)
427 DFÜ (Proterm, Peeks u.Pokes, Saturn-Terminal, Label-Maker, Autoterm/1650C.,Presidents-Quiz...)
444 Hypn. Riffs,Introm.4-7,Electro-Pencil, RasterDes...
446 Utilities (Demomaker V1, Intro-Designer++(absolut Spitze!), Dark Warrior, Editor 51500, Disk-Sorter...)
447 Utilts.(Cross-Linker,Disk-Demon,Packer DeLuxe...)
448 Utilities(Letter Maker, Extasy Writer,Speed Backup, Cruelcruncher,Notewriter,Message-Box,Compacker...)
458 Utilities (FileCopier,DiskWizard100%,Cross-Linker, Sledgehammer,Accesinus,CruelV2.0+,Speedpacker1.2...
481 Special-Packer-Disk (viele vershiedene Packer..)
484 Uts.(Omega-Writer,Intromaker+-freezer,Dia-Showmaker,PGM-Security II,Autostarter,RAM-Protect..)
485 Uts.(Etikettendruck,Disk-Management,FastCracker, Dateiprogr.,Lagerbest.,Aktienberechng.,Verein,Haushalt..)
489 RecipeSizer,Checkbook,Bio-Rhythm./-Plotter,Mag Index,Pass.Netzwerke,RC Netzwerke,Recordings...
490 Verwaltung (Haushaltsbuch,Lagerverwaltung,Progr.-Datei,Lagerbest.,Video-Kartei,Daten-Archiv,Vereinskartei, Terminkalender, Adressendatei, Tabelle, LP-Datei...)
504 Utilities(MDV-Virus,Scroll-Machine,Disk-Star64, Graph-Changer,Koala-Entpacker,Pfeilcursor...)
508 HonkyTonk II (18 super Utilities:DiscWizard,Scroll-Editor,15s.Copy(Superdosben.),ProfiAssembler...)
509 Uts.(Splitting64, Basic-Starter, Disklader, Sprite-Editor64,Accelerator, DiskExpander, Magic-Drummer...)
521+522 RockmonitorVI (Super Musikeditor,mit vielen Digis(Musik u.Instrumente),die bestmögliche Soundqualität auf dem C64, echt Wahnsinn!)
527+528 IBASE 4 (Super Datenbank mit dt. Anleitung!)
531+532 Step by Step (Intromaker m.Chars u.Sounds)
541+542 Acid-Utilities (Zeichenprgr.,Masterlock,Midas-writer,Future Relocator,Merlin Dos,Sprite Magic...)
553 Utilties (U-Maker, Dos-40Track, Ex-Dos, Isepic, Turbonibbler4.0, Quickcopy V2, Eprom Module...)
563 64 Forth V12 (incl. Programmierspr. Fig-Forth1!)
567 Art Intro-Editor,ILeave,Disklock,Error-MakeV2.3..
582 Raster-Color-Designer,Note-Maker,Logo-Maker, MusicsA-N,FontsA-O,Logos(ca.23)
583 Sinus-Maker3.2,Demo-Maker1,Color-Editor,Laufschrift++,Intropacker2.1,Pict.Linker2,Copy-File/PartII
623 SCTWriter,Timecrunch5.1+,Sledgehammer+...
624 MagicSymphonie (Datenverwaltung), Superlabel (komfort.Etiketteneditor),Popcorn#006, MOB Profi#1 Menügest. Sprite-Editor), Waterfall, Spellbind Writer...
643 Uts.(Texteditor, Note-, Infomaker, Notewriter,Basic Condenser, Artwriter,Mega-Packer, Picchanger..
665 Rockmonitor IV (m. Digis) + ACA-Writer
667 Utilities (Demo-, Intro-, Char- u. Screengenerator)
669 Beat-Box-Editor (Super Drum-Machine! Mit digitalisierten Drums! Kreieren Sie Ihre eigenen Sounds)
671 Hardware-Tester (Floppy Reperatur-Kit, C-64_ Checker, Justager, Floppychecker..SUPER!!!)
673 Utilities (Characterset-Maker, Sprite-Buster, Anti-Virus, Message-Box, Magic-Monitor...)
674 PD-Service-Freeware-Collect.(Blitzcopy, Floppy III, Progr.-Verwaltung, Stundenplan, Dir-Sorter...)
675 Utilities (LP-Datei, Morsen, Textwork, Latein-Wörter, Mathe, Rechnung, Biorhythmus, Reaktionstest..)
676 Utilities (Introcreator1.0-1.8, Timecrunch 5.0, Compactor, Speed-Packer, Megacruncher...)
677 Heka-Freesoft Dateiprogramme 3 (Kontodatei, Umsatzdatei, Cassettendatei, Vereinsdatei, Arbeitsplan...)
678 DFÜ-Programme (NUA-Scanner, Proterm 64, DataHacker V2.1, Terminal, Unidatpro...)
679 VTC-Spread-Disk #1 (Reisekosten, AMS, Tape-Label-Print, Tripel, Ungleichung, L.A.R.A., Peace...)
680 Utilities (Sherlock, Bulletin-Board, C64ker, Disk-Creator, Disk-Doctor, NORAD, Kermit....)
681 Utilities (28 Stück: Sprite-Mover + -Klauer, Piclinker, Sound-Buster, SCR-Eddi, Lazer-Typer...)
682 Utilities (Fractals Generator, Disk-Search II, Hires-Move, Ultrafont+++, unsichtb. DIR, Diskothek...)
685 Utilities (Softi-Format, Zeichensatz-Editor, Turbo-Tape V3.15, Tape-Cracker, Messbox V2+V3, ISC V2...)
686 Arrow-Designer-Pack + Letter-Writer 9
687 Verwaltung (Datawork,Unidatpro,Cops Base,Database1+2,Mail-List,Easy-Catalog,64er-Archiv,Rezeptario)
688 Utilities (Index 64, BASIC-Befehle 1+2, T.Dir, Disk-File 4.9, Disketikett., Txt-Verschl., Schreibmasch..)
689 Utilities (DBASE, Load-Adress, Disk-Tidier, Color-Selecator, Employer Tax, Jogger, 4040 Commands...)
690 Utilities (TBS-Mon V2, Voice-Rockmonitor, Memory-Changer, ROM-Monitor, SPR-Interlace...)
691 Utilities (ZS-Editoren, Text-Editor, Rob-Music-Cracker, Layout 64, ZX-Spectrum-Simulation...)
692 Utilities (SID/VIC-FX-Press, Macro-Assembler, Raster-Editor, Lyrik 3.0, Spritekill, Zeilenmarker..)
693 Rockmonitor V 5.0
694 Utilities (CFB-Copy Dev.9-->8, Speeddostape, T.E.S. Compressor, Grafik-Wandler, SBS-Editor...)
695 Utilities (Intelligenztest, Songwriter, EST 1985, Kombinatorik, Bruchrechnen, Gauss/Krüger....)
696 Heka-Freesoft Drucker 2 (Adress-Etiketten, Marktlage, Sternzeichen, Biorhythmus, Riesengrafik...)
697 Utilities (Faktur, Drucker, Copy 220, Code-Master, Screen V1.0, Garfield-Coder, Scroll-Writer...)
698 Utilities (FCI-Virus-Writer, 40-Track-Formatter, Intro-EditorV5.0+V7.1, Editor-Maker, DangerFloppy...)
699 Utilities (Demo-Maker/MTV, Effect-Editor, Intro-Packer V4.0, Simple-Writer, Geos-Cracker...)
700 Utilities (Mess.-Creator V1, Geschäftsbriefe, Dixy-Datei, Supertest V2.1+, Change BASC...)
701 Utilities (Flash-Edit,Timecruncher 3, Dic-Convert 1+, INTROMAKER V3.4 (m. Sounds, div. Chars...))
703 Utlities (Art-Bouncer, F.-Color-Edit, Orion TV 5.2, Disk-Cracker, TFC-Quickload, Alphawriter...)
704 Message-Constr.Set,Prof.SinusMaker,Front-Editor3)
706 Intro-Maker2.0,Letterviewer1.1,Messg.Boxie,Textedit
708 Utilities (Home-Manager, Magic-Poker 64, G/S-Mega-Convert, Info-Maker, Texteditor 2.1, 6 Kopierer)
709 Utilities (Intro-Packer V2, Dualsystem, 4-Color-Converter, Drummaker 2+(Super!),File-Crypt,Eupander)
713 Super-Music-Disk (Voice-Rockmonitor, Rockm. 5 (mit Digis), Prodrum (Schlagzeugprogr.,ideal zu Rockm.)
714 Test-Disk (C64 + 1541 - Tester + Disk-Utilities)
761 Super-Diskutilities (Flippy Menu, PRG-Verwaltung, Scopy 64, Disk Dat., Speed Format, Disksorter neu (enorme Möglichkeiten!), 80 Coloums, Auto Menu, Easy Load (Super!),Turbo-Maker,Autostart-Generator..)
762 Allround-Grafik-Utilities (Graphmaster, Pic-Wandler(Menügesteuert, Super), Print-Shop Utility (guter Picwandler), Koala Display, Doodle Slideshow, Grafix...)
764 Sprite-Editor,Sys-Finder,Mon-Dos,BasicXref,Seq-Edit
814 Titelbildgenerator (mit Bildern und Musiken)
816 Amateurfunk (Super, alles für Funker: Finger-/Aktiv-/Vierpolfilter,IC-Daten,HF-Technik,Netzwerkanalyse,

Dämpf-Glied, Lautsprecher, QSL-Kartei, Elektronik...
836 Deluxe-Driver 4.2 + Music (Der Computer als Radio: Sounds können gespielt und verändert werden!)
845+846 Disk Devil #5/Century (Absolut geniale Utility-Sammlung, auf die kein Freak verzichten kann: Disk-Kopierer: Nibbler, 15s-Copy(parallel), File-Copier, 256k-Copy, Diskettenmanipulierer, Grafik-Programme: Zeichenprogr., Picchanger, Lores-Conv.; Sinus-,Sprite- u. Charmaker; Turbo-Assembler, Monitor, Art-Bouncer...)
847 Crime-Utility-Disk (R.Designer, Letter Maker, Koalapainter, Cross-Linker, Mad Eddi, Rainbowmaker...)
879 Logo-Shower (Dieses Tool macht es einem einfach, eigene Logos zu erstellen: Koala-Bild + Text (1x1 +2x2), Scroll + Effekte nach belieben zusammenstellen...)
880 Userpack V1+ (Ratpoison V3.1 (Copier), Bronx-Packer, Logo-Invert, Disk-Tarner, Raster-Designer+, Logo-Mover, Scroll-Designer, Deluxe-Driver 3.0...)
881 Oscar (Super Grafik-Utility: Full-Screen-Pictures editieren (nützt den Rand voll aus), Triple-Font (Zeichensatzgenerator), Adventure-Generator (Für eigene Abenteuerspiele!, sogar Bildeinbindung möglich!)
883 Utilities (Personalverwaltung, Etikettenprinter, Logo-Painter,Cross-Reference,Future-Composer 3..)
885 Hires-Zeichenprogramm, Sideboarder-Writer (Schriftzüge im Sideboarder, exp. multicolor-modus..)
886 Color Expander, div. Konverter: OCP Artstudio-> Bitplane, Koala -> Sprites, Pict.-> Char (!), Pic->FLI, Char.-> Sprite, Drumeditor V3.0, Char.-Ripper...
887 + 888 Popper-Utilities/ TERA : FLI Graph (v.Blackmail: Zeichenprogramm: Alle 16 Farben pro 4x8-Matrix), Turbo-Assembler, Future-Composer V4, Cross-Linker, Babygang Compactor, 35/40-Track-Kopierer, Starion-Text-Writer, Contex-Writer; Niveau verglb. Disk-Devil 5
890 Platinen-Editor (gedruckte Schaltungen entwerfen und ausdrucken: Treiber für Epson-Kompatible und Star SG-10), File-Reback (holt gescr. Files zurück)
905+906 Graffity-Music-Disk (richtiger Synthesizer!)
908 Grafik-Tools: Grafix-Creator, FLI-Designer/Cosm. Bitmap-Mover, Sinus-, Raster-, Logoeditor...
936 Brazol-Utility-Disk (Blockgfxedit, FLI-Designer, Sinuseditor, Disk-Formatter, Scrolltextwriter...)
937 Accuracy-Tool-Disk #02 (Multi Drawer, Sledgehammer V2+, Disk-Trainer, Century-Coder, Digiripper..)
950 Graphic-Creator 1, tss-Space-Crunch, Raw-Info-Wr. 2, Diskretter, Toto, BN-Packer, PSQ-Link...
951 Blackwriter, Etiketten-Print, Telehacker, Ultimate Hack, Hidvox (Bilder bearbeiten, als Video absp.), 1660 Wardailer, Omnihack Code Hacker...
954+955 Fontdisk von MSM-Studios: Mit MSM-Font-editor, Font-Dieb, ca. 130 Zeichensätzen u. MASCAT (Font-Transferprogr.: u.A.:Artstudio, Sprite-Writer, Zeichensatz-Ed., Stardatei, Mosh-,RCC+SDI-Writer)
998 Ask The Real You (Psychotests aller Art, engl.)
999 Horoskop (dt., erstellt ein ausführliches Horoskop nach astrologischen Gesichtspunkten, Drucker erf.!), E-Nummern(Farbstoffe usw..), Doktor 64 (testet Hardw.)
1000 Super-Platos (einf. Platineneditor), Elektronik, Transistor, Textmaster (einf. Textverarbeitung), Softw.-Blitter(f.schnelle Grafik), Char.-Manipulator,Plot-Editor..
1001 deutscher Sprachcomputer (s.gut), Jch-Relocator, Voice-Track, Gray-Editor, DORIS 64 (Monitor, Assembler und Disassembler), Coder-Virus-Killer, Rechnung...
1002 PGM-Basic (geniale Basic-Erweiterung: Grafik und Text (bel. Größe) beliebig mischen, dynamische Sprites m. 1 Befehl bewegen... ; ideal für eigene Spiele!!)
1003 Grafpax 1.1 (für Präsentationsgrafiken aller Art: Kuchen-,Säulen-, Punkt/Linien-Diagramme erstellen!)
1004 DFÜ (Multiterm V5.2, Silver City, Geoterm...)
1005 Disk-Helper (univ. Diskutility), PS-Graphics-Converter u. Druckprogramme, 20 Musiken
1006 Koala-Printer(druckt in Schattierungen,MPS+Epson), File-Viewer, 6502-Befehle, Apfelmännchen-Programm
1007 "Copy-Stuff" (amerikanische Kopierprogramme)
1008 Lynx 2.0 (Disk-Utility),Diskmon 3.0, Mega-Assembler 2.0, Basic-Compressor, CCGMS (Terminalprogr.)
1009 Platine 64 (Platinenlayout für Profis: auch zweiseitig mit Durchkontaktierung usw.; jedoch Plotter erf.!)
1010 MWriter (geniale Textverarbeitung: Download-Zeichensätze, wahlweise 80-Zeichen-Darstellung, 55kB Speicher, Bildeinbindung usw...mit ausführlicher dt. Anl.; angepaßt für Star NL-10, auch andere Drucker mögl.)
1011 Kwik-Writer (s. gute Textverarbeitung), Bitmap-u. FLI-Editor/Saga,Charwandler+Editor, Future Composer..)
1060 New Fun Gfx-Machine (engl.):eingeschränkte (aber funktionsfähige) Version eines Hires-Animations-Progr.
1061 CAD-System V3.0 (engl.): profess. Konstruktionsprogramm mit über 50 Funktionen!, ausf. engl. Dokum.
1062 Crossword-Puzzle-Maker(engl.): Erstellt (nach Eingabe der Wörter,auch dt.!)ein passendes Kreuzw.rätsel
1063 Druckerutilities für MPS 801:(Textpr., Schriften...)
1064 CHLB 7/91: adress book, mail, therapy,telephone-book, labelmaker, 9sec-format, decision maker...
1065 CHUG 3+4/91: screenweaver (Hires-Zeichenprg..), multi-form, synth box, CD-Filer 6.0, any printer...
1066+1067 Odysseus-Floppy-Tools (Crack-Sen., Master-Lock, Pro-Disk 64, Diskmon, User-Pack(s.umfangr.), Disk-/Track-/File-Check, Ripper/TSS, Disk Demon...
1068 US-Databases: Stamps, Movietrak, Audio File, Coin-Collection, Record Finder, Baseball, Article-Filer...
1069 Two-Task-System (engl.): Betriebssystemerweiterung für (beschränktes) Multitasking auf dem 64er!!!
1180 Profi-Uts.: Music Spy, A.G.F.-Konverter, Hires-FLI-Des. (Super!m.Draw- u. Undo-Fkt.), Logodesigner, 64*8 Logo-Editor,8x8-Charedit, Soundtracker,Packer, Monitor/Mgc.,CopyTurbotape<->Disk,Apx Megacoder..
1182 Verwaltung: Artikelverwaltung, Heizkosten, Personalverwaltung, Video-Datei II (Super: Mit bel. vielen Filmen/Cass.!),Führerschein!, Edelgraf (dt. Zeichenpr.)
1183 DFÜ (Handy Term V8.52, CCGMS Elite, Ansiterm, Kermit V2.1, BTX-Patch) + Fonteditor,Sprite-Designer
1184 Uts.: 1764-Assembler, Disc-Tape-Copy, 4-Board...
1185 Grafik+Sound: Sprite-Design 2+, Graph.-Creator, Wizzine, emc-Editor, Future-Comp.V4,Game MusicCr..
1186 1764-Uts.:Multi-256k,XMem-Assembl., Dirmaster..
1187 Spanish-Tutor, Super Labeler, Phone Book, Disc-Compare, C-64-MS-DOS, Commando 64 (Dos-Menü)..
1188 Business-PD: Bank Account, Date Tracker(Terminkalender), Labeler IV, Letterhead (Briefkopfeditor)
1189 US-Mixed.Uts.: Geos-Disk-Editor, ARC- u. Zipper-Archivierprogramme ... exakt wie auf dem PC!!,Mega-Tool II (umfangr. Diskutility), Magic-Copy (schnellster File-Kopierer!!), Coder-Virus-Killer + div. 128er-Progr.
1190+1191 DMZ-Utility-Pack: Fast File-/Diskcopy, Easy-catalog 2000, Record-Box, Music-Assembler, Future-composer 4.1+,Crowther Paint(Super Zeichenprogr.!!), Dir-Master+(jetzt noch mehr Funktionen!), Deblitz...
1192+1193 Novaterm 9.5 (Super-Terminal-Progr., neu: jetzt m. dt. Anleitg., 80-Zeichen-Modus, VT52/102 u. ANSI-Emul., f. 1650/60/70, Hayes 1200/2400 uvm...
1194 Calc 1.03 (umfangr. Tabellenkalkulation (Spreadsheet, max. Größe: 240*240!, mit engl. Anleitung!)
1195 The Data Base 64 (Zur schnellen Verwaltung bel. Datenmengen m. Maskengenerator usw., engl. Anleitg.)
1196 1581-Utilities: Bootmaker, Geosautoexec, Probls...
1197 Homemate (engl.): userfreundliche Karteiverwaltg. für Adressen, Haushalts-Geräte u. Notizblockfunktion, Mr. Label Maker, Selco-Basic (Erw. m.vielen Grafik- u. Sound-Befehlen), Spirograph (zeichnet Rot.körper), FLI-Designer 2.0/VSN, Hires-AFLI-Des.(320*200*16)
1198 Charset-Ripper, 3D-Anim., Multiplex-Editor, Block-Gfx-Edit, Koala/Artist/Paintm.-Konv.,Sprite-Machine...
1199 ACY-Tools#5(MFL-Edit,Parsec-Music-Ed.,Copynib. Music Raster Cr., Hires to Sprites, SKL-Protect 3.2...
1200 FLI-Shower, Parascroll, MFL-EditV4 (packt Spiele-Levels zus.),Wixbouncer,Music-Search,IRQ/NMI-Load..
1201 IQ-Test (gut),Psychotest,Tools-Pack, Cruel.Cruncher 2.5 m. dt. Anltg.!!, Riesen-Weltraum-Datenbank
1202+1203 Zeichensatz- u. Sprite-Tools: Atrix-Char.-Ed., 1x2/2x2-Edit.,Triple Font,SpriterV2, Sprite-World, 100 1x1-,8 1x2-, 18 2x2-, 5 Multi-Chars., Char.zoom..
1311 Tools: Convert Studio (für alle möglichen Bilderformate u. Fonts), Deformatter, FLI 2.3 + -Displayer, PD-Music-Editor (komponieren), Keypatch, Triad-Cr.
1331 Turtle-Basic: Befehlserweiterung m. vielen Grafik-Befehlen u. Bsp., Basic-Prg-Analyzer, SIR-Archive, TurboTape->Disk,Hires Painter(geniales Malprogr.!!)
1332 Disk Demon,Bitmap-Edit, JC-Assembler(s.gut!), FLI-Sprite-Maker, Multiplex_Editor(für 16 Sprites)
1333 Tape to Disk, FLI-Graph-Link, Paranoid, div.Packer
1334 Jch-Musiktools: Jcheditor2.53+m.6 Demos,Delux-Driver,Relocator, Assembler! Für Musiker ein Muß!
1335 Music-Mixer, Music-Search (Wahnsinn!Findet 90! Players!),Menu-Maker (Erst.Sie Ihre eigenen Ladermenüs!), Turbo-Ass 6.1+, Routine-Relocator, Packer
1369 Drucker: Text64, Etikettendruck, Multi-Hardcopy, Visitenkartendrucker m.7 Motiven,Tape-Designer
1370+1371 Does-the-Job BBS: TOP-Mailboxsystem mit 140 Seiten Dokumentation auf Disk, Top-Userverw.
1372 Bundesliga-Verwaltung (m. Ergebn. v. 92/93,bel. erw.bar), Fußball-WM-Daten v. 1990, + div. Utilities
1373 Family (Stammbaumverw.), FracMaster(eines der besten Fraktalgrafikprogr.),Coproz 1541 (läßt d.Floppy-Prozessor mitrechnen), GAS 64(Grafikmanipulat.), ARC-SDA, GIFvert u. CBM->GIF-Konv., Repair 1581
1374+1375 CAD 4.0 u. 1376-1383 (8 Nr., Objektbibliothek (optional))! Ein CAD-System, das seinesgleichen sucht, mit Riesen-Objektbibliothek (1376-1383) für techn. Zeichnungen (Bau, Möbel), Elektronik, Musiksymbole, japan. Zeichen, mathem. Symbole,Chemie- und ANSI-Symbole, unterstützt sämtl. GEOS-Fonts!)
1394 Kochrezept-Datenbank, mit 200 Rezepten v. T.C.
1423 Tools for fools /ACP: div. Packer, Relocator, Logo-Editor, Noter etc., +Advanced Dir-Master 4.1(!)
1428 DMC 4.0 (Demo-Music-Creator: Spitze! Mit Klaviatur, macht sogar autom. Akkorde!), A.M.P. 2.3+ (komf.Music-Composer), CCGMS 2001(Terminalprogramm),Sprite deluxe2 (einer d.besten Sprite-Edit.), Music-Search, Music-ED (m.Voice-u. Waveformedit)
1429 Tools für 1581-Floppy: Unzip/Unscratch,DIR-Editor für SFD/1581/1541,Sub-Dir-Aid,Partition Aid,Hacks, + Kopierprogramme aller Art f. 1541 +Elvira2-Demo
1430 Zeichenprogramm,ECI-Graphic-Editor (ECI/AFLI), Super-Hires-Editor,SFX-Editor, 1581-Dir-Editor...
1431 Dr. Lazy's Tools: Sinus-Searcher,Pic-Splitter,Dir-Designerpro, Hires-FLI,Koala/FLI-Convert,SuckCopy, Comicnoter, Layersprite_Edit.,mad-formatter (8sec!)
1432 DatMan: Universeller Datenmanager, ideal f. erw. Adress-Datensätze etc., Mag-Editor, Music-Terminalprogr.4,Unformat 1541/CMD-Festpl., Hackpack3: div. Cruncher+Linker, Big Clock, Menu-Maker, geninus...
1462+1463 CMD-Ultility-Disk (nur für CMD-Geräte: Menuette, Part.-View, Filesucher, Arc250, 1700 to1750..)
1464 MS-DOS 64+1541 reads MS-DOS: PC-Disks lesen u. beschreiben: Kleine Modif. d. 1541 nötig! Mit Anleitg.
1465 Digiplayer 2.0: Spielt RAW-Digis v. Amiga,ST,PC, Mac,unterst. REU!, Software Katalog (erst. Disk-Kat.)
1466+1467 Infos rund um DFÜ (engl.): Lexikon, Slang...
1470 MAE 1.5: Top-Assembler m. vielen Bspen u. Erkl.: 6502-Befehle, Opcodes, Videochip, div. Sortieralgor.
1497 TOP-Archivierer: (UN)Arc 2.5, Arkive: Packen ganze Disks in ein File!, Omega-Q(entp. auch PC-Archive)
1524 UNIX-Shell, Checkbook, Tetrix, Dominance (Spiel, tolle Risiko-Var.), EBBS-Mailboxprogramm (s. gut!)
1587 Best of Kingsway I: Family-Tree (sehr komf. Stammbaum-Progr.), Word-, Text-, Disk-Master, Disk-Manager, Moon-Base (freie Datenbank), Disk-Helper, Label Maker
1589 B.of K. II: Comm-Term 3+, Your Checkbook, Typewriter (Drucker als Schreibmaschine), SEQ-File-Read, Harmonizer, Baß-Boxenbau, Networth, Disk Block Fiddler...
1592 CDU-Anw.I : Disk-Toolkit (genial), Relocator, Orrery, Ultim.Data-Maker(Datas aus MC),Labeller (Etik./Adreßpr.), ASCII to Basic, Windows on C64,Sprite-Extract./Animator)
1594 CDU-Anw.II:Forth,Texteditor,Easy Scroller,Disk-Turbo, CDU-Paint (s.gutes Hires-Zeichenprogr.), Devaid: 41 neue Basic-Befehle! Top!, Border Sprites
1598 CDU III: 6510+u. Fast-Assembler,Unassembler, C-64-Dbase,SID-Sequencer+Demos,Sound Tools,Help64(wichtige Speichertabellen etc.), Font-Factory, Vidi-Basic,Animat.
1599 CDU IV:Dir-Explain(super f.Anfänger!),Multi-Sprite,Rotatron (Animationspr.),Base-ed 2(freie Datenbank),Pointer, Multi-Sprite, PrintPic,Maze-Generator,Nudge(Screenswap)
1600 CDU V: GrafixFactory(BlockgrGener),Screen-Manipul., Joystick-Tester, Rastereditor, RevASM (symbol. Disass.)
1601 CDU VI: Sprite-Basic(Erweitrg.),Sprite-Generator,Aleatory-Composer, Adress-Base,Spreadsheet-ED(s.gute Tab.-Kalkulation),Graph-ED(Super!Erz. Diagramme),Money plus
1602 CDU VII: Memory Scan,Xinout(Basic-Erw.,für Eingabemasken),KA43 (Basic-Erweiterg.m.top-Druckbefehlen(ser.+parallel)f.Text-/Bilder,Banner,Poster..alles,Full DiskJacket
1603 Wordsearch(erst.Wortlisten),Screen Store,Interrupts64 Intro-Linker,Sprite-Masker,SEUCK-Extensions (u.a.Musik)..
1604 CDU IX:Chared deluxe,Screen Designer&Compiler,Disk Doktor, BusiBasic(Erw.),Raster Master,Disk sleeve maker, ConverterHires<->Screen(Blockgr.),TextED(Textverarbeitg.
1606 CDU X: FileHunter,Scrapbook,Quikword(gutesTextpr.), Progr.-Compare (zeigt Untersch. auf),Diskonomiser(autom. Diskkatalog),Superfile(Datenb.),template design,Spriteedit
1641 Prodrum(Digi-Drumprogr.),Billy(Rechnungsprogr.),Biorhythm.-x/-Druck,Width80,Computer-Film,Disk-Creator I+II
1642 ZS/Spriteklau,Ultimate Linker,SBS-Editor+Spriter,TFG-Modul, Sledger, Link-Relocator,Superwriter+,Titelbildgener.
1643 SpriteMover,Strichcursor,SoundbustSystem,Soundpakker, Magic-Sprites, Ramdisk, div. Verschlüsselungsprogr...
1644 Musiksoftw.: Musik-master, Musicmaker, Synthesound, digital audio-player+viele Musikst.,6 Floppy-Musikst.(Spaß
1645 Digi-Designer, magnify (vergrößert Ausschnitte),Video-Dat 5.0 (Top-Videoverw.), Phone-Master, 52s-Mastercopy, SIR-Copy (Das schnellste+sicherste Filecopy!),SIR-Install, Power-Print (schneller Hiresdruck), MicroDIR, Disk-surface
1646 Char/Screen-Tools: Char-convert,2x2-Pattern-Fill,Adr.-Collector, S.Master Relocator(verschiebt alles),Variopress, Video-Movie-Writer(verarb.auch Trickfilme),Sub-/NOI-sinus
1647 Logo-Editor (verarb. u. konv. auch Pics,Sprites,Chars), Char-Wandler2.0,Fantasy-Designer II,Timecrunch6.1, FTI..
1648 Directory-Designer(der wohl umfangreichste Manipul.), Dir-Master, Disk-Master(Monitor),Freezer/Mutator (Picrip.)
1649 Progr.-Util.:TurboToolkit,BasicAid,Speicher+Diskmons, 6510+(Assembler), Disk-Doc deluxe,Hypra->Giga,Wedge...
1650 Pic-Changer,Trainer-Install,Progr.-Filing-System,Haushaltsf.(Haus,Auto..),Lagerbest.,Kontenver.,Soundtracker2.1
1651 Disk-Maintenance,MultiBackup(m.Schnellscratch),202-copy,Graphics-Copy(konv.>10 Grafikform.),PlusDisk+Diskmon3.0(Monitore),Dir-Sorter,ContactDealer2(Top-Adreßv.)
1652 Profi-Tools II: User-Tool1(Monitor+Packer etc.),(De)reverser, Lores/Hires-Konv., Disksorter II,ACC-Char-fixer,Memory-Scanner,Sprite-Turner,35fach Fastload,FE-Soundedit
1653 Copy-Shop3.0(7 versch.Kopierer),Optimizer,ExpertOS, Copymodul(u.a.40TrackFilecopy),Formularmaker,4worldcr.
1658 Utility-Disk II f. 1581:Copier,Subdir,Dir-Print,Filetrace..
1659 PlotterDisk(f.1520):Hardcopies,Banner,HowtoPlot,XY..
1660 Grafik-Utilities:Hi-Pic-Creator(TOP-FLI-Malprogr.,viele Zeichenfkt.),Logo-Viewer2,AFLIEdit2,Oregonplot,Spritetutor
1661 Victory-Tooldisk: die 26 meistbenutzten Uts.von V:u.a. X-FLI-Converter,Prg.Splitter,Arcive,div.Nibbler,Reconverter
1662 Basic-/Diskuts.:Austrosp.,PCM,div.Dir-Stempler,Turbo-BootMaker2.3,Toolkit2000(Top!Mit Pokefinder),BAM-Editor Fast,Diskmanager,Dirwriter,Disk Expander(bis 17Blocks)...
1663 Micro Disco (guter Musik-Sequencer),FLI<->Koala,Writer-Collection(FLI-,Ball-,Sky-,Play-Writer,Alf-,Exilnoter ...)
1664 SID/PIC 3.4:Sidplayer-Musik-Spieler+ca.50 Musikstück
1714+1715 Toolstation 1+2: ALLES für Zeichen und Sprites
1716+1717 Toolstation 3+4: Profi-Grafikprogramme
1718+1719 Toolstation 5+6:Große Assemblerdisk+Midislave

"Writer": >> für Briefe, Mitteilungen, Anleitungen auf Disk! (Keine Textverarbeitungsprogramme!)

017 Movie-Writer 1.2 (m. vielen Musikst. u. Zeichen), Future-Writer, Laufschrift-,Masken-,Titelbildgenerator
023 Final Messager (Super Writer, komplett)
027 Writer-Disk(Ninja-,Dream-,Hyper-,Message-Writer)
029 Bullshit Letter Constr.Set(Writerm. super Effekten)
069 Legend Writer (Der Writer mit den 'Fliegenden Buchstaben, Super!! Mit Packer,Sounds u. Chars.!)

senken per DFÜ), Mastermind, Checkers 1.7 (Dame), Kalakh (Strategiesp.), Pub Snooker, Rotations (=Tetris)
219 Brettspiel-Klassiker: Chess 64 (Schach), Gammon, Pyramid, GO! (japan. Brettsp., ähnl.Schach m.engl.Anl.)
220 Strategie-Brettspiele: Risiko (Super Kriegs-Simul.), Monopoly (...), Fame, World Conquest, The Valley
221 Glücksspiele: Black Jack,1 armed Bandit,Dodge City Poker,Las Vegas,Solitaire,Card Tricks 1+2,Draw Poker
222 Ballerspiele(der übelsten Sorte!): Casanova(Seuck), Chaos in Space (Sp. Inv.),Tiger MissionII, Cyberwar..
223 Ballersp.: Outrider+ (Seuck),Twin Cobra (Seuck), Sarbo (mit Gamemaker erst.),Swoop (Sp. Inv.-Var.)
224 Arcade: Escape, Crazy Caveman, Mario Bros II (nicht das kommerzielle Spiel!),Temples of Doom, Krazy Kar(verrücktes Autorennen), Negaris3(Arkanoid-Vers.)
225 Ballern!: Stormtrooper (Seuck), Solaria (Seuck), Iridis Alpha (voll lauffähige Testversion - Action pur!)
226 User Supp. Progrs. III (9 Spiele: u.a. Mushroom Alley (Ballern auf Ungeziefer und Pilze...),AnnihilatorII, Kongo Kong, Cave Kooks (interessant) + div. Txt.-Adv.
228 Super Rockfall (Super Boulderdash-Variante mit Level-Editor(!), unterstützt 6-Kanal-Sound (m.2. SID!)
229 StarTrek-Spiele: Für alle Raumsch.-Enterpr.-Fans
230 Stoppt den Calippo-Fresser (sehr gutes Action-Spiel, Hubschrauber-, Schwimm- u. Tetris-Levels)
231 Rolling-Ronny-Preview, Turtles 2- Preview, Giana-Sisters III (nur namensgleich...),Space Duell,Txt-Footb.
247 Milliardär(Handelssimulation),Space-Fight(Seuck), Hunters, Ritter (ähnl. Kaiser, Wirtschaftssimulation)
312 The Session ("Verschiebespiel" ähnl.Sokoban, mit 3 versch. Zielfeldern, Laser, Schalter, Einbahnstr., Teleporter, Bomben uvm.!) TOP!+weitere Spiele
313 Turtles-II-Preview, PP Hammer-Preview, Blockie-Preview, Turrican-II-Demo. + XPIOSE: TOP-Ping-pong-Ballspiel (1-2Sp.) m. Steinen u. bew.Hindernis
314 Super-Mario-Bros-Clone (progr. m.d. Giana-Sist.-Constr.Kit), Slot-Poker,Matthew (Ballern im Comp.)
315 Giana-Sisters II+III (2 Super Constr.-Kit-Spiele, TOP!, wie d.kommerzielle Vorbild!), Street Machine (Top-Autorennen, m.50 mögl. Boxen-Reparaturen: von d. Reifen bis zum Kühler), Zauberschloß (Adv.)
316 TETRIS-Sammlung: Megatetris, Cylogic (Tetris f. 1-2 Sp.mit 39 Levels), Zyx: m. Pfeilen aus allen 4 Richtungen!).Außerdem: The New Jump: kniffliges Hüpfspiel, Terminal City (Labyrint-Action)
317 FLIPPER-Sammlg.: Beastoid,Yllabi,Triplebs,Pirhana
318 Quarx (absolut geniales Verschiebespiel: Fügen Sie die jew. passenden Steine zus., dann löschen Sie sich aus!Z.T. sehr knifflig!), Detonators, Zolyx, Mental Moons (Ballern!), Tennis (für 2 Spieler)
319 Miami Vice (dt. Textadventure), Ball Crazy (lustiges Hüpf-u. Schießspiel), Mah Jongg (chin. Brettspiel), Home-Pac (Pac-Man, von Crest), Mühle
330 Börsenmakler V3, Ball fights (2Sp.),Shot the fly
384 Trail West (Strategie: Bauen Sie im Wilden Westen ein Eisenbahnnetz auf (2-4 Sp.)), The World (Strategie ähnlich Risiko (40 Länder, 1-6 Spieler))...
385 Sword of Honour-Preview (Super Karatespiel)
386 Lazer Maze (Labyrinthjagd f. 1-2 Spieler)
387 Caron (Ballspiel), Kicker (Tischkicker), 1st Samurai-Demo (1. Level spielb.), World at War (Strategie)
388 Starship Command (TOP-HIT für alle Startrek-Fans, originale Simulation(Spock, Kämpfe, Abenteuer))
389 Robot Rescue, Vaults of Terror, Down Down, Pac+Mac/Mr. X, Crytonn (Mini-Ballerspiel, ähnl. Katakis)
390 Bundesliga-Manager 3.0 (Managen Sie einen Verein, Top-Menüführung, super!),Tomcat(SEUCK-Ballern)
391 Karamalz-Cup (sagenhaftes Eishockey-Werbespiel mit professioneller Aufmachung, TOP-Grafik, 1-2 Sp.)
433 Cavestone (Höhlenspiel),Yahtzee (neue Version), Cola-Game, Mini-Ghostbusters, UFHWS
434 Space-Battle deluxe (Strategie),The Session 1.2 (im Windows-Look, mit entspr. Basic-Erweiterung)
446 Peloton: Managen Sie ein Profi-Fahrradteam!TOP!
447 Wheel of fortune(Das Glücksrad aus d. Fernsehen), MantalV(Witziges Rollenspiel),Punica-Oase(Werbesp.)
1448+1449 Juegos Varios: Spielesammlung aus Spanien (bei d. meisten Spielen keine Sprachkenntnisse nötig!)
1456+1457 Energie-Manager: PROFI-Spiel (v. Wirtsch.-Minist.): Bauen Sie eine Gastronomiekette auf! TOP!!!
1589 Kingsway Spiele: Artillery, Checkers, Dig Dug, Power Poker,Blue Thunder(s.gut),Prisonball,Solitaire Cards,Eliza
1591 Kingsw.II: Chips Challenge (Action-Top-Hit), Swiv (Helicopter-SEU), Bridge (Kartensp.), Angle-Ball (ähnl. Billard)
1593 3D-Breakout (echt 3D!TOP!), Mind-Games (ballern), Cribbage-Master (Karten),Darts,Snowball Sunday,Oblivion
1595 Spots(Kniffel),Logic(Mastermind),Color Bind(Verschiebesp),Blastball(Breakout m.Extras),Domino,Runaway(Adv.)
1596 Microdot(geniales Ballhüpf-Arcadespiel,zahlr. Räume), Phantom - the mission (SEUK), Bazair (Top-Arcadespiel)
1597 Coball+Fortress+B-Raid(ballern!),Liberte(Adv.),Rainbow Chaser(Jump&Run),Wabbit(Boulderd),Orsistal(Arcade)
1605 Q-Bird(super Hüpfspiel),Limbo (verb.Pac-Man),Phobos (Action, brechen Sie aus d. Gefängnis aus),Margo (Arcade)
Kro (geniales Grafikadv.),Panic, Jetrace 2000(Top-Rennen
1607 Frogs in space (wie Frogger), 1st million (Spekulation) Plague (Defender-Action),Surround (Othello-Strategie),Gomoku (Strategie, ähnl. GO),Backgammon,Neagfox (ballern)
1608 TRIVIA Challenge (Super Quizspiel, englisch)
1609 AstrodusAdv,Cranmore-Diamond(Adv.),Rescue,Pancho (Arcade),Gameboy-Tetris(Super!), Araknifoe (Spinnenjagd)
1610 Waterski3D(rasante Fahrt),Grompa(3D-Grafikadv.,gut, aber leider etw. langsam), Armalyte-Preview (Der 1. Level)
1629 Ikari Warriors (Top!Ballern Sie auf Ganoven),Dame 64 (Echter Dame-Computer!!), Supersonic,Skat,Eskimo (Plattform-Jump&Run), Space One(ballern!),Bottrop,Orgasmatr.
1630 Fußball-Trainer III,3D-Soccer(Fußballspiel,Top-Grafik) Moon Raider,Mysterix(Pacman,29 Lev.),Boulderdan,Burger
1631 Quadromania+HotFoot(denken!),TronicCycle,Hunch, Deadly Rain,Agent USA,Harrier Attack(Top-Kampfflugzeugspiel), Mechanicus-Prev.,Wells&Fargo (dt. Adv.),Planetfall
1632 Ballerspiele:Cyclone,Who dares,Crocodile down,Pollut.
1633 Cyborg (Top-Ballersp.:360°-Scrolling,Radar..), Omega Force One,Elektron Soccer,Stix, Entombed(Actionadv.)
1666 Driller (3D), Defenders (Jump&Shoot), SEUCKs: Irakis, Iridium, Battle-Tank 1+3; Freakout (Top-Breakout), Nexus
1667 Riddles and Stones (spielb. Demo: Enth.nicht alle Levels):Eines der besten Steinchen-setz-Kombinationsspiele!
1710 - 1713 Realquolder1-4(auch einzeln):absolut GENIALE Boulderdash-Sammlg.(16 Spiele), besser als d.Original!

Spiele-Utilities:

>> Erweiterungen, Lösungen, Anleitungen usw. zu kommerziellen Spielen

712 Bard's-Tale III - Applications: Char.-Maker, Hilfen, Trainer-Maker!!..
940+941 Game-Cheats, ca. 450 Pokes, 350 Codes und Anleitungen zu bekannten Spielen... dt./Mr.X !
1048 Zak Mc. Kracken-Aufl.(dt.), Pirates Savegames, Elvira-Spielstände + Utilities (Mark's Disktools)
1049 Krynn: Characters, Char.-Editor und Spielstände
1050 (engl.) Tips zu: Leviathan, Super Zaxx., Sub Com., Shadowkeep.,Temp.Apshai, Demon Att., Renegade uvm..
1051 (engl.) Hacker I+II, Ultima Hints, PitfallIII,Masko.S., Transsylv., Bard Tale, Aliceinw.,LCPeop.,Ninja Lives ....
1053 (engl.): Jet Comb.Sim., Island Caper, Conan, Kobiashi, Music-Shop.Docs, UltimaIV-Sol.,Acrojet, Aztec....
1054 Boulder-Dash-Caves, Missionen für Project Space Station, Elite-Disk-Cheats, Elite Commander File Editor
1055 World Tour Golf-Crs., Mail-Order-Monsts.,Mars Saga, Ambush, Stealth, Elite: Form-Edit, FFlaser, Instr.
1056 Pool of Radiance:High-Level Chars.+Editor+Instr.
1057 Ultima IV+V:Map-Editor/Viewer, Gamemaker-Files
1058 Sim-City: Bridgeton, Seattle, Casinoisland... 16St.
1059 Game-Corner I-III (deutsch!): 43x Anleitg.+Tips
1204+1205 Peeks+Pokes #2/Mr. X (+Karten,Trainer..)
1344 Adventure Guide (Tips zu allen wichtigen Advent.)
1392 Adv.-Lösungen/Mr. X (Lösg./Karten: Crime Time, Brubaker, The Yawn, Helloween, Dirty, Creatures 2)
1458+1459+1460 Cheats+Anleitungen 3+4+5/Mr. X
1461 Tips&Tricks #2/Ford Perfect (Super Aufmachung)
1706-1709 (4 Nr.) Helpline 1-4: Sehr ausführliche Tips und Tricks (nur Texte) f.nahezu alle Spiele,deutsch

Demos:

007 Diashow (25 Bilder: Snowcard, Arc de Triumphe..)
008 Diashow (27 Bilder: Hardware,Antiriad2,Fantasy...)
018 Super-Diashow (26 Bilder: Werner,Zeppelintown...)
049 GTI Musik-Disk(DallasQuest,RTL,KillerWatt...)
071 Hubbard Barbar 2 (versch. Musikstücke,menügest.)
072 The Entertainer(Wahnsinns-Megademo m.Vektorgr.)
081 Diashow III (m. tollen Farbgrafiken, komprimiert)
127 DKW-Demos (Ski-Dance, Snoopy, Daltons, AxelF..)
141 HeavyMetal-Diashow (m.Heavy-Metal-Pictures)
164 Karate Hack, BMX Kidz Hack, La Bamba,Hi Tec...
184 Jackal's Demos (Super Sounds!!!)
197 Sound-Monitor-Songs (v. 22-36)
200 Sound-Monitor_Songs (v. 11-22)
205 Star-Wars-Show (Super!)
226 Sam-Fox-Movie,GeilesDemo,TheByteBite,Ninja...
264 Alice Cooper,FireandIce,Outtop,Dual-CassetteII...
271 ...to the Batcave (starkes Megademo)
310 The Video Hits II (Super Diashow)
311 Bürosprüche (witzige Weisheiten...)
322 Time Cry Demo, Sagor, Flash for Fantasie,VX43+...
324 Otto's Blues, Super Pictures1,Pepsi Commercial...
329 Dia Show Hires (mit vielen Hires-Grafiken)
351 Paint Magic Pictures(TitelPage,Train,Cats,ACID...)
372 Party, Force Ten, Indicator, Pimpelsqueezer 5...
377 Smily-Pict.-Show(Swoozy, Hobby,Pirates,Tiger...)
428 14 Soundmonitor-Songs
435 Kitt-Demo,A-Ha-Soundtracks,SCA-Scanner, Traz Picture, CircletwistII,LittleDemo,ArrowDesigner4...
461 Savage Amusement (Super Megademo!!!)
497 Dia-Show2(Cowboy,Strolchy,Mick.Mouse,Yvonne..)
525+526 TRCandGoldwing'sDiashow (SuperGrafiken)
539+540 Cosine's Gallerie (hochwertige Grafiken)
543+544 Sound-Collection(über 70 Sounds)
548 Tricks... (MegademovonAtrix)
554 Werner Winzig (Werner-Diashow)
574 Censor (sagenhaftes Megademo,brilliantprogr.!)
581 Brainstorm III (witziges Megademo)
595 ElectronicDreams(Megademo)
597+598 GreatSound-Disk (ca.76versch.Sounds)
600 Musik-Collection2(div.Musikstücke)
603 Digital Zaks (11 Sounds)
604 NewInt.fr.us,Execution,A.I.D.S,NightmareDemo...
605 Chaos #01 Rules (Megademo)
606 Baboon's Demo-Competition (5Demos)
614 Dirty Douzend 12 (Sampler/Megademo)
615 Gigey's Evergreen-Music-Collection
616 Computer-Weekend (Überragendes Megademo)
621 Agiliberty,Popcorn#3(Disk-Mag.),impr.SingSong Serenade,Sumthin, Keep Bustin,RadwarV4.-Report...
622 Overdosed,RanxbyWolf,TBL'sDemo-Competition...
625 FillieBub..,Goatbeard,X-Cess (s.gutesMegademo)
628 Sounds (z.B. Funny-Songs, DenverClan...)
629 Sound-Monitor-Songs
645 Outa Love, Joker Moves #1+#2, HZ/Code is Art...
646 Last in Line (Super), The Bat Cave 2, Extravagance, Balls & Chains 1... Super Demos!!
751+752 Demo Of The Year 1988
753+754 Jukebox (Super Songs!)
755 Red Hot Chilli Pepper (Eines derbesten M.-demos)
756 HIC-Mega-Demo
757 It's time (Megademo), Exotic Shit
758 Torture/ Padua (Wahnsinns-Megademo!)
759 Summer Code 4 (Megademo)
760 Sound-Rips/Lords of Violence
778 One Year Crest (Megademo v. Crest (=heiß!))
819 Mega-Diashow/GSP(sage und schreibe: 33(!) Pics)
821+822 Mc Donald's Restaurant/Crest (Witziges Megademo auf zwei Seiten, genial programmiert)
830 On Tour/Cult 1991 (fähiges Mega-Demo)
833 Trust You Eyes/Genesis 1991 (Eines der derzeit besten Megademos, von der Super-Gruppe)
834 Demons of Sound (Musix)
835 Heineken 2/Death 1991 (sehr gutes Mega-Demo)
837+838 March-Meeting/Security (3/91) (Demo, das seinesgleichen sucht! Nahezu konkurrenzlos)
841 Voglio Volare III/Ability (ultrahartes Megademo!!!)
848 2 Years Crest (Sagenhaftes Megademo von Crest)
853 SO-Phisticated 3/Blackmail,20cc (Megademo)
854 The Last One/Maniacs (Megademo)
864 Watch it/CFR (recht gutes Megademo)
865+866 Bone Harder (Absolut geniales Megademo von Impulse; In d. Public 3 an 1. Stelle der Charts!)
868 4th Dimension (von Poltergeist, Super!)
869 That's Design (ausgezeichnetes Megademo)
870 Mood/Gloom (Super Megademo)
872 Unreal Day Dreams/Gloom & Spherical Designs (Note: Programmiert VOR der 91er Golf-Krise...)
891 Cocktail / Alcoholics (...)
897+898 PD-Version von ELVIRA, dem Mega-Adventure (keine Abstriche bei Grafik u. Struktur, aber nur 'herumlaufen', keine Aktionen (wie 'nimm' usw.) möglich!)
899+900 Hexagone / Babygang (Musiknote: +1, Grafik 2)
907 My oh My / Light (siehe Public #005...)
909 Breathless/Hoaxers (Megademo, siehe Public #5)
910 Cockcrusher/Bonzai (z.T. Shadowvektortechnik!)
911 Sunrise!/Duplex (Megademo)
912 Lethal Display 4/Bonzai (Bekannt gute Qualität)
918 Wonderland 8/Censor Designs (Beinhart! Endlich mal neue Ideen! Richtige Grafiken, Digis...wau!)
919 Immortal Graphix III (Ein Megademo ohne viel FX, aber mit atemberaubender Grafik)
920 Future Vision/Maniax (Megademo)
921 Eddi's Adventure (Aufgebaut wie ein Adventure: Sie sind im Computerladen und schauen sich um, die einzelnen Parts flimmern auf den Monitoren...)
922 Logoshow V2/Lore of Arts
924 One Year Radius (Megademo, technisch gut)
929 Amiga Works 2/Bonzai (mit viel Digi-Musik)
938 Triad-Grafik-Demo + Origin of Nuts/Nato
942 Legoland / Fairlight (Filled Vectors, Raytracing...)
948+949 Legacy Part II/Flash(3D-Grafik)+Hotshot 15
978+979 Dutch Breeze/BML (mit Grafiken v. Hein Holt, bestem Sound (Hifi-Anlage!) .... Top! - siehe Public 9)
980 One Year Camelot (progr.techn. Meisterleistung
1168 Torture II/ Padua (mit Loader-Tetris)
1169 Light.../Crest (im Stil von "Coke light")
1170+1171 Emotional Breakdown/Offence (siehe Pb.12)
1172 Candlewax /Hype (75 Public-Punkte, siehe Pb.10)
1173 Plasmatic/Plasma Design (70 Pbl.-Pkte., "")
1178+1179 Wonderland 9 / Censor Design (siehe Pbl.12)
1336+1337 Coma Light 9 / Oxyron
1338+1339 Wonderland 10 / Censor (Super Grafiken!)
1340 Visuality III/VR(TOP!Raytracing,Bobs,filledVect...)
1414 Crackle'n'Cocio/Bonzai (Fraktalgr. u. Raytracing...)
1415 Red Storm/TRIAD ("Kult"-Demo)
1416 Budsdemo/Crest
1417 digital madness (Plasma, filled vecor..)
1418+1419 Lunacy 7 /ANTIC (m. einigen FLI-Grafiken)
1420+1421 Totally Stoned/Booze Design
1424+1425 Sonic Youth/IKV (Top-Digi-Megademo)
1439 Logical Solution / Entropy
1440+1441 Sphasmolytic/Censor (Top-Raytracingdemo)
1442+1443 Legoland III / FLT
1478+1479 Torture III/Padua
1480+1481 Skaaneland/Fairlight (mit FLIs auf d. Rücks.)
1482+1483 Coma Light XI (genial, m. realtime-fractals)
1585, 1586 Tower Power/Camelot, Trial of str./Padua
1626+1627 SYS 49152-Musiken von Schäfers u. Fogelb.
1628 Musik-Demos: 15 Einzelstücke, 1 Digi.. +Intro-Linker
1665 44 Zaks:Musikstücke(unterschiedl.Speicherbereiche)
1670+1671 Deinonychus(Digis,auch auf C-64-II 1aQualität!)
1705 GEOS-Demo (TOP!Für alle,die noch kein Geos haben)

Lernprogramme:

124 Supervoc (genialer Vokabeltrainer)
486 Stundenplan,Vokabeltr.,Mathe,unre.Verben,Musik
535+536 Kernkraft-Info (Sehr interessant)
637 Quiz-Grand-Prix (interessantes Quiz, in deutsch!)
655 BASIC-Kurs 1 (Mit Lektionen, Beispielen...)
656 Schulsammlung für Physik, Bio, Englisch...)
657 Cursus Latinus (mit Lektionen) + IQ-Test

289 Chopper,African Adventure, Defenition,Supermind, Submarine, Killer Bunnies, Solitaire, BreakOut...
290 Börse, D&D Part 1+2, Masterworld, Seeschlacht, Barricade, Mystery, Stocks, Combinat.Wars...
291 Goldrunner(PD-Vers.), MancatchaPea, Find The Titanic, Las Vegas City, Wahlkampf, Commando III...
292 Life, Space Fight, Stein der Weisen, Airwolf III, Hangmath, Deltaplane, Flaschbier II, Santolus...
293 Magier, Zahlenraten, Orion, Panzerschlacht, Spielesammlung, Dominospiel, Spiel-Casino, Kniffel...
294 Dynamit, Geheimdienst, Rasenmäher,Ritter,Indianapolis,Kemo, Mission im All,Dschungel,Gerloc...
295ZoneX,Pong, Snakes, Pinball, Checkers, Billiards...
296 Explorer, Deep-Space1.0, Golf, Pro Football, Arena, Brain Quiz, Lunar Lander,Draw Poker, Motorcycle...
298 Ceviuz (DAS Super Ballerspiel, fliegen Sie ihren Militärhubschrauber und erfüllen Sie Ihre Missionen...)
317 Breaker, Quix, Phaser, Apache Helli,The Black Hole, TheDerby, BlackJack,Moon Raider,Ikari WarriorII...
318 Time's End, Atlantis dt., Odyssey, C.I.A.-Adventure, Circle-World,Aztek-Tomb,Galaktika64,Space-Sentinel...
319 Life Expert, Star Wars, Star Trek, Starbase&Ufo, Bingo, Mastermind, 3D-Tic-Tac-Toe, Bridge-Trainer...
320 Querk, Puzzle, Viper, Gunner, Time Snap, Grungy Towers, Backgammon, Escher's Cube, Dam Busters...
321 Hunter, Easy Dungeon, Atari II, Clingon Capture, Spaceshooter,Deepspace,Huntersatellite,DSCLunar...
325 Gun Fighter, Hangman, Fugue, Block, Jumbo Jet, Connect Four, Blackbox, Oil Tycoon, Trek 64...
328 Full House, Runaway, Ice Titans, Snowboard-Race, Paul der Käfer ;(m. Fastload,Interrupt-Uhrzeit...)
333 Play It 4.0, Interview, Black Jack 3, Robot Chase, Caros Utilitiy, Dragon Maze, Depth Charge, Clue...
343 Toxic1.0 (Die besten Games)
397 Fussball-Manager,Zwergenstadt,Höhlengeheimnis, Mühle,Alien Panic,GalacticDriversII,KnoetieinCaves...
398 FiveCardStud,QuinticWarrior,Burgenschlacht, Goldbrush,TheComic-Game,PerfektGolf(SuperGrafik!)...
424 Shogun,Tödl.Dioxin,SchachV2, Scroll-Machine, Snowboard-Race,Crazy Ballon, Cracker'sRevenge...
473 Iradium,4Gewinnt,Reversi,Supermühle,Schiffeversenken,FDK,Nimm,Kartenkrieg,Superhirn,Kalaha...
483 Lotto-Ziehung,AgentBlotto,Müllomat,Kanufahrt, Biorhythmus, Psychiater, Roulettespiel,Punktefresser...
487 Kernkraftwerk,Regierung,Mission,Break-Out,Ping-Pong, DeutscheFehler,Black-Box,Code,Psychotest...
492 CrackersRev.4,JeepCommand2, SOS... Super!!
498 Superlander,WetPaint,AtomHandball,Torp.Bomber, Bridge-Train.,Sinner,Othello,Awari,Uhr,TorchMan...
515+516 Worldcup-SkiingII (rasant, mehrere Pisten!)
519+520 Game-Collection1(Super: Agricola,Brakout Constr.Kit,SpaceArena, Sexibreakout,Dragon+,Soccermanager,Bundesliga,RacewiththeDevil,CrackersRev...)
620 UserSupported ProgrammsII(Arcade:Zeta7,Snake, Creator's Revenge;Strategie:GalacticConquest,TREK; Adventures: GraveRobbers,BountyHunter.... SUPER!!!)
626 Monopoly,Quadropoly,Mühle,Öl-Dallas(Super!), Crown (Super'Geld'spielautomatm.Sonderspielen etc.)...
627 TronConstr.Set(S.Gut!),,CrazyJogger, Hoops, Impulse, V.I.R.U.S.(Super!PacmaninBreakout-Action)...
632 Astropanic, Fireballs, Tron, Invasion II, Airwolf III...
633 Astro, Kirk-Print, Synchronicity, The Car, Werid...
634 Killerpiller, Slither-Duell, Paralax, Ape Crazy, Star Fighter, Acrobat, Trench Fire, Bagdad, Pakacuda...
635 Boxing, M.A.S.H., Mommy Slither, Afternoon, Cars..
636 Safari, Vietnam 1969, Smurfen, Trivial Pursuit...
639 Deblitz, Micro n Chips, Education, Slot Machine, War Rescue, Music Tutor, Spreadsheet, Shoot'em...
640 Alien City, Prelude, Cabby, Trapped, Space Chase, Hacker, Zyco's Brain, Armagedon, Zapf 10 14...
641 Rat Run, Poker, Will of Wises, Tank War, Whirlybird, Hamlet, Snake Escape, Poker it, Squirm...
649 Detective, Super Keno, Card Guy, Air Rescue, Light Racers, Actionauts, Depthcharge, Hopper...
651 Breakout 2, Pengo, Name that Note, Eliminator, Chuck a Luck, Card Girl, Stalingrad, States Quiz...
653 Card Girl, Snooker, Cupid, Forest Fires, Flynn's Gold, Solitaire, One for One, Artillery, Swish...
654 Bowling C-64, Blizzard '87, Knockout, Down the Chimney, Shuttle Escape, English Civil War (Super!)
715 Flying Shark II, Perplex 1001, Digger-Game, S-Skat, Blast'em, Strip Puzzle
716 R1-D1, League-Soccer, Regierung, Zauberplanet, Will of Wisps, Hells-Bells
717 ACR-Games (Brickbusters, Triads, Horse-Race, Yatzee, Battleships, Bowling, Poker...)
718 PD-Tophits-Games: Starintruder, In The Deep, Tontaubenschießen, Empire, Flugsimulator, 3D-Laby
719 PD-Tophits-Games: Run Buddy Run, Formel 1, Planet of Death, Crackers Revenge, Schießbude, Zirkus
720 Freak Out, Laser Gun, Labirinto (Super!), Space-Duell, Stellar-War, Great Pyramid, Paranoids...
721 Meteor Trouble, Senso, Starnella, Entwicklungshilfe, Turmschlacht, Kniffel...
722 1000 Miles, Power Plant, Acceleration, Hamurabi, Coin Flip, Jumin' Jack, Atari II...
723+724 Game-Collection (Donald Duck, Flipper, Bammaron, Monster-Attack, Stellar, Triumph, Öl, Jetpac, Gringos, Eliza, Zolix+Tr., Catles of Doom...)
725 Commodore Educational Soft: Abstract, AFO, Bio-Compact, Dracula, Dragon Island, Droids, Bowling...)
726 C-E-Soft: Battleship, Pong, Road Rally, Road-Race, Star-Trek IV, Bottlecaps, Cryptogram, Black Jack 2..)
727 C-E-Soft: AV or M, World-Time, Craps, Cube, Flight-Sim., Gunner, Hi-Q, Killer, Bunnies, Breakout...)
728 CE-Soft: Hangman, Blackbox, Chase, Entertainer, Fuge, Accel, Artillery, Cyclon Battle, US-Civil-War...)
779 Cracker's Revenge 2 (Super Action!), ABECEDA (Bilder Quiz, f. Kinder geeignet), Shoot'em up, The last which, Cracker's Revenge 3 (Super Grafik!, schnell!)
780 Work Games (genial, aufwendige Hires-Grafiken, unterschiedliche Situationen --> hohe Motivation),
HAWK (sinnloses(?!), aber automatenreifes Ballerspiel!)
781 4 Arcade Classics (gutes Ballerspiel, lädt nach)
782 BlaggerConstr.,The Snowman, Imperium, Pokersam
783 Entrapent.match,Digger, Mazma,Dangerzone,Archer
784 Night Flight (Super Nacht-Flugsimulation, Baloon, Doomsday Machine (sehrgut), Space5 (brutalschwierg.))
824 Starade, Buzzard Ronnjets, Space Odyssey, Nexus..
952 Agent 0013 (lustiges Grafikadventure, deutsch), Domino (Das bek. Domino-Spiel), Dan Cooper (Kampfflieger),Stormtrooper (Vertical-Shoot'em up,gute Grafik), Space Gold (Super Weltraum-Action für 2 Spieler!!)
986 MAFIA (Chicago 1925: GestaltenSielhre'Gangsterkarriere', bauen sie ein Imperium auf... Genial!)
991 Heisse Luft (Heißluftballonfahren ist nicht so einfach...), Transporter, Gorilla (Jump&Run), Rollstuhlsoccer, Pipes Peak Game (Arcadespiel, schnell)
992 Berty/Tarzan (gutes Plattform(Arcade)-Spiel)
994 Gambler II (deutsches Quizspiel mit 6 "Stufen")
995 KAISER II (DIE Wirtschaftssimulation schlechthin, übertrifft sogar noch sein kommerzielles Vorbild !!)
996 ATA(Top-Tetris),Weltreise,Circopoly,Skat-Berechng.
1042+1043 Diamond-Fever (geniales Ballspiel mit 2x22 Levels und Super-Grafik); Tron (1 oder 2 Spieler), Jump Man, Shila (professionelle Animation); Ballerspiele: Mercurious, Interceptor-Base (3D-Grafik), Space Odyssey, Raid, Duell 2005, CX-13, Deep Space
1214 Top Agents (dt. Agentenspiel), Job for News (Leiten Sie eine Zeitung), Rüff-aufd.Suche nach d. verl. Liebe (dt.Action-Adventure, witzig!), Heidelberg (Gfx)
1215 Seeräuber (Pirates-Verschnitt), Kniffel 2, William Wobbler (Super Action-/Arcade-Adventure!), Scharfe Wanda (witziges dt. Weltr.-Action-Adv.), Spacechess Weltr.-Strategiesp.),Admiral James Cook II (dt. Gfx)
1216 Arizona (dt.Gfx-Adv.),WallStreet, Kanga (Super!)
1217 Rainbow (neue Tetris-Variante), Censor-Tetris, Living in a maze (komplexes Labyrinth-Spiel), mazesolver (32767 versch. Labyrinthe mit jeweils nur einer Lösung!),Tron f.2 bis 6Spieler (Tastatur), Game Master
1218 Denkspiele: Decstone (Finden Sie den richtg. Weg), Brainwave (=Mahjong), Modem Battleship (Schiffe ver-
070 Writer-Diskll(Enigma-,Super-Writer,Electro-Pencil)
120 Writer-DiskIII (Crazy-,Real-,Introd.-Writer,Lazer Typer, Weltrekorde II, Writer, Funny Writer...)
168 Tetra-Writer V1.0 (mit Sprites und Scrolls)
265 Classic-Writer 2 (Super Writer m.Sounds+Chars)
267 Vision Writer V1 (Writer mit Zeichens.-Effekten)
300 Power-Writer (Mit kleinen und großen Zeichen...)
366 Savage Writer (m. Sounds u. Chars)
379 Rock-Writer, Funny-, Serious-, Profi-Writer
408 Message Creator I (Mit Chars. und Musiken)
409 Cyborg-Writer (m.vielenZs.),Sprite-MoverV9.0....
434 DeLuxe Eddi (Message-Writer)
513+514 Moshwriter (Mit Riesenauswahl:Sounds+Chars)
517+518 The Hammer-Writer (auch große Chars!)
537+538 Softwriter (Wahnsinn!MittollenEffekten!Incl. Musiken,Chars,Sprites,Scrolls,Flashes,Cursorsetc...)
547 Raw-Info-Writer (Mit vielen CharsundSounds)
568 Pagewriter(m.Musiken und Zeichensätzen)
577 Enigma-Writer (m.Chars,Soundsund Cursors...)
580 Excellent Writer II (m.Soundsu.Chars)
588 Final-Writer(MitvielenMusiken)
589 Replaywriter (MitMusikenund Chars)
590 Message-Creator (-""-)
613 Neff's Writer 2 (Mit vielen Sounds)
668 Serious-Writer (mit Chars und Sounds)
672 Crazy-Writer(m.ca.100 Zeichensätzen (Chars))
683+684 Mega-Writer V7(Super Writer,viele ZS+Musik)
702 Message-Writer + Art-Writer (m. Sounds+Chars.)
707 Superwriter 2+
807+808 Scrap-Writer III (Super Writer mit Sprachausgabe, 'ner Menge Digis, Sounds, Chars, Cursors...)
811 RCC&SDI-Writer (mit 46(!) Sounds und 26 Chars)
815 Messager V4.0+ (m. Scrollers, Chars, Musics), Quarterback, Future Introm. 2/ACF
855+856 Excess-Writer V1 (lächerliche Ausstattung: Gerade 100 Zeichensätze und 40 Musikstücke, gut)
867 Screen Writer, Funny Writer, Backsave/Load

Intro-/Demodesigner:

019 Double-Demomaker (Für zweiseitige Demos)
022 Demo Designer 3 (Demomaker m. hervorr.Sounds, Lettermaker III (schreiben Sie 'Briefdemos')
025 Demomaker (Mit Koalabildern, Sounds und Chars)
064 DSC-Titelmaker(mit mehr Chars und Sounds)
068 Intromaker (Machen Sie Ihren eigenen Vorspann)
103 15 versch. Intromaker (natürl. ohne Accessoires)
123 Titelmaker + Soundletter (Mit Sounds und Chars)
233 Annex Intro-Designer (cooler Intromaker)
255 TCC-Intro-Editor (mit eigenen Sounds+Chars)
268 Intro-Designer 2 (mit Sounds, Chars und Rastern)
270 Intromaker V3.4/GSP (m. div. Rastern,Sounds...)
304 Intromaker V2.0 (Mit Rastern, Chars und Sounds)
326 Intro-Designer++ (verbessertr Intro-Designer) +Utilities (L99-Packer, Messager V1.0, MD-Virus...)
353 Demodesigner/NPS (mit Sounds, Chars, Pictures..)
354 Intromaker/PWR (m. über 40 Chars u. Sounds)
362 Demo-Designer II (verb. Vers., m.Sounds, Chars..)
363 Demo-Intromakers+Writer(Omega-Writer,Intromaker V1-V3, IntroV1-5,Beastie-Editor7+8....)
387 FCT-Demodesigner (mit vielen Sounds)
388 RIAS-Intro-Utilities(Raster,Sinusalgorhythmen,Eff...)
470 Intromaker 2/GSP (Mit Musiken,Digis,Raster, Wabbeln, Snaker, Rahmen, Vorhang etc...)
567 ArtIntro-Editor,ILeave,Disklock,Error-MakeV2.3..
666 TMG-Demomaker 1 (+ Utilities für eigene Demos)
670 PWR-Intromaker (mit tollen Chars und Sounds)
705 Rock Your Demo (Demomaker + D.Whittak-Ripper)
710 Intromaker von "The Skaters"
765 The Final Intromaker-Collection (TMG-Introm.1-9)
820 Intromaker 3.5/GSP (SUPER! Verb. von V3.4)
852 Introdesigner 3 (Genial!!!) + Utilities
1422 Intro Booster/ACP (einfachste Handhabung!)

Adventures: (=Abenteuerspiele)

004 Adv.-Coll.:AdventureGenerator,DerMagier (mit 24 Bildern),O'HaresAdventure,Othello..)
169 Der Fluch von Batterslea Hall (dt. Adventure)
170 Das Geheimnis der Pyramiden (dt. Adventure)
273 Heka-Freesoft-Adventures (Das Grab, Pyramide, Der Säufer, Bombenleger, Insel des Grauens...)
297 Jason (Action-Adventure, leicht)
523+524 Verschwundene Juwelen(sehr komplex, dt.)
650 Collect.: Surv. of fittest,Nightmare Park, Pirate Cove, Mars Adventure, Will of Wises, Hacker...
953 Heroic Quest I (deutsches Rollenspiel m. leichtem Fehler, läuft daher nur mit Reset-Knopf! Ideal für Rollenspiel-Anfänger (Ultima-Profis dagegen dürften es in knappen 4 Stunden geschafft haben...), hohe Motivation! Wichtig: Zuerst Anleitung lesen!)
956 Peter-Diehm-Abenteuer-/Simulationsspiele : Trans Tasmania, The Scots, Atlantis, Etrusker, West Indies, Neuseeland Kiwi GmbH I+III... alles deutsch!!
988+989 Harak Iri (Ein sagenhaftes deutsches Grafikadventure!!! Spannend und witzig! Wertung: 98 Punkte!)
990 Das Dämonenbuch (dt. Grafikadventure,50 Räume)
1052 Neuseland Kiwi GmbH IV, Die 5 Bücher von Tronje und Greg Lemon/H.(dt.Adventures m. Block-Grafik)
1206 dt. Adv.: Ciron 3, Höhlengeh., Zauberland II, Endstation Vesuv, Pyramidenpower, Ruine Eckstein, Adv.
1207 Planet des Todes (Super dt. Gfx-(=Grafik-)Adv.), Grab des Pharao, Reporter (gutes dt. Gfx-Adventure)
1208 engl. Adv.: Qlink in Peru (Gfx), Mallagor (Txt.), Bugsy (Super-Hires-Gfx!!,alle Bilder werden extra gez.)
1209 engl. Adv.: Souls of Darkon(Gfx),Token Hunt(Bl.gr.)
1210+1211 Torchbearer (komplexes engl. Fantasy-Character-Rollenspiel!, mit Dungeons, Towns u. einem Schloß!
1212 D and D (Txt.), Unicron64 (Txt.), Future (dt. Gfx.), Zeittunnel (dt.Gfx.), Quasimodo(dt.Gfx), Warrior(Txt.)
1213 Odyssee (dt. Fantasy-Rollenspiel), Mario (dt. Gfx-Adv.), Händler des Morgenlandes (dt. Handelssimulation)
1320 bis 1325 (6 Nr.) EROS (dt.Science-Fiction-Grafikadventure: Jahr 2086,Sie sind Polizist (u. Frauenfan-a'la James Bond..) u. müssen d. Welt v. Aliens befreien!
1328 Ocean Life Project (dt. Umwelt-Simulationsspiel)
1329 Indiana Jones-Jäger d.verl.Schatzes (dt.Textadv.)
1450 bis 1455 (6 Nr.) Die neue Stadt: Interaktiver dt. Roman: Best. Sie d.Verlauf selbst, multiple choice !
1615 König 4 (Wirtschaftssimulation im Mittelalter, ähnl. "Kaiser"), Tips&Tricks (u.a..Lösgen. zu Harak Iri(!), Zauberland, Stress 2, Das Gift, Leonardo, uvam), Camels
1616 Leonardo 2001 + Stress 2 (2 gute dt. Adventures, nicht allzu schwer), Fahrsimulation, Castle of Doom, Blockie Prv

Spiele [gemischt]:

013 Cops and Robbers,Pharao'sNadeln, Trek 64, Atom Handball,Tron,Petals, GrandPrix, Montana, Patrum...
040 Triads, Space Arena, Busters,Rox,Bowling,Yatzee...
041 MazeBall,Kanufahrt,Hektik,Roulette, Zauberplanet, Grosses Rennen, Zauberland I+II, Streichholz-Game...
062 TheMetallien,Shoot'emupII,StarTrek,Zauberplanet..
089 Agricola (Wirtschaftssim.),Cool Game, Allg.wissen..
090 Monopoly dt., Crak Up, Shoot'em Wild,Paranoids...
104 Marauder II+, Dragon+,TerraCrestall,Virus++...
137 StarForce,Weltreise,PyramidII,CastleofTerror...
138 Schach,Tennis,Kniffel,Artillerie,3D-Reversi,Tron...
159 Soccer Manager, Bundesliga, Schiebung, Outrider...
160 Race WithTheDevil,NatoCourse,CrackersRevenge...
165 Discovery, Olo,BreakIN (Super!!, viele Levels+Editor)
209 SOS, Wix-Wax, Star-Lanes, Motie, Blackjack1.1, Galactic Empire, Gun Fighter, SexPuzzle,Reaktionstest...
210 Shoot'emup-Constr.Kit-Games 1-3, Superhirn, Play, Astro.-Wars-Preview
211 Atom Handball, Pharao's Nadeln, Chess for Two, 64-Baseball, Numpus, Crazy Bomber, Great Pyramid...
212 Guessit, Banker,Tic-Tac-Toe,Enterprise,Birthday...
221 Flying Ace, Casanova, Vulgus, Erbe der Ushers, Voyage, Space One, Underground
263 Superhirn, Fast-Match, Poker, 17+4, Spielautomat, Magic Square, Kniffel, Türme v. Hanoi, Solitaire...
266 WAR-Games (Super!!! PW: "JOSHUA". Früher kommerziell, jetzt freigegeben. Mit Sprachausgabe!)

658 Schulsammlung 2 (Binomische Formeln...)
659 Landkarten-/Länderquiz-Sammlung (engl.)
660 Elektra (Physikformel- u. Progr.-Sammlung, speziell für Elektrotechnik!)
661 Mathesammlung (Brain Crane, Fast Add...)
662 6510 Operation-Codes (Referenz und Lehrbuch-ergänzung für Maschinensprache / Assembler)
663 Schulsammlung 3 (Primfaktorenzerlegung, Engl.-Vokabeln, Integr.Ladder, Matrix, Function Machine...)
664 Mathesammlung 2 (Monom. Mult., Mortage, Percent, Planes, Roots-Quiz, Slope+int., Power-Fact...)
763 BASIC-Kurs 2 (Fortsetzung zu Nr. 655)
766 BASIC-Kurs 3 ("")
768 Elektronik+ FUNK für C-64 (Super: RTTY,RTH, Satellit-Menu, Morseübg.,Säulendiagramm, Pi-Dämpfg., Mikro Verst., Verkürz. Dipol, Schwingkreisber.....)
769 Schul-Mix (Voc-Learn, Formelsammlung, English Grammar, Vektorberechng., Magnetfeld, Super IQ-Test..)
770 Biologiesammlung (Lebenserwartg., Bakterienverm., Photosynth., Enzymaktivität, Bio-Garten, Diet-Planner...)
771 Mathe-Hilfsprogramme (Geo (v.Kathetensatzbiszum Determinantenlöser),Algebra: Gleichungslöser etc.; Statistik/Kombinatorik; + Führerschein, Blüten-Therapie...
772 Teachmaster (Assembler-Lehrprogramm (beginnt b. "Adam u. Eva", für absolute Anfänger geeignet !)
773 Basic Primer, Trickkiste 1+2, Features Quiz...
774 Mathematik 1-30 (Utility-Sammlg.), Little-Professor (amüsantes Quiz, es ist neben Schulstoff auch Allgemeimbildung gefragt!), Testing Psycho (Psychoanalyse)..
775 French Sentence, French Verbs, Latein, Englisch...
776 Anfängerkurs (Bits und Bytes, Basic Quiz, Intro to BASIC, Beginners Tips, Intro to 6502, Pokes...)
777 Car Race Mult., Fraction, Math Drill, Basic Befehle 1+2, versch. Mathegesetze, Grammatik Englisch...)
850 Basic-Befehle (engl.), Metric M., Geldumrechnen...
987 Musikprofessor (Alles über die Musik: Grundbausteine, Instrumente, Stücke, Geschichte - und der Clou: Ein Musikeditor für 3stimmige interruptgest. Musiken)
993 Psycho (Exkursion in's Unterbewußtsein..)
1012 Matheprogramme (Funktions-Analyzer: Zeichnet u. druckt jede Funktion, berechnet Ableitungen usw..., spezielles Differentiationsprogramm (f. harte Nüsse..), Tilgung, Matrix, Normalvertlg., DGl, Gradient...)
1013 franz. Vokabeltrainer (m.tollen Lernfunktionen), Floppy-Grundlagenwissen,Trickkiste 1+2; Strategiespiele: Würfel64, Poker, Kniffel, Die 3 mag. Kugeln, Weltreise..
1014+1015 Englisch-Vokabeltrainer (mit bereits enorm großem Vokabelvorrat auf 2 Diskseiten, sehr funktionell)
1016+1017 integriertes Lernpaket für Grund- und Sonderschulen (Bildwörter, Gibt es das?, Wortlücken...)
1044 Armed-Forces-Test (engl.): Math-Knowledge...
1045 A.-F.-Test: Word-Knowledge, Coast-Guard-Test...
1046 Kitchen-Manager (engl.): Cookbook, Diet-Doctor
1047 Engineering V2 (engl.): elektronische Schaltungen
1070 kompletter C-Programmierkurs (in Englisch)
1227 World Trivia + Trivia Zone (engl. Quizspiele)
1246 CES-Soft: Englisch (Sprach- u. Wortspielquizprg. - gute Lernsoft zur Vertiefg. von Englischkenntnissen!
1345 KDV-Info-Disk: Tips für Kriegsdienstverweigerer
1468: Deep Sky 1+2 (Datenbanken m. Infos zu üb. 1000 Himmelsobj.), Escape (Spiel), Apfelmännchen-Progr.
1469 Sky Travel: SUPER! Profi-Planetarium: "Fensterz. Universum", zeigt d. Sternenhimmel in allen Details!
1471 Mega-Voc 1.3: Komf. dt.Sprachtrainer (Vokabeln u. Redewendungen), dt. Mathe-Lernsoftw. f. Kl. 4 bis 8
1472 CES: Englische Lernpr.: "Engl. u. Allgemeinbildung"
1473 Fractal Fantasies: FLI-Fraktalbilder (Julia-Mengen)
1588 Disk-Commandos, Matrizenrechner(s.gut!), div.Trainer für´s Kopfrechnen, Zinsprogr.,Widerstandsquiz, CPU-Sim..
1634-1637 (4 Nr.) Budenberg Mathe 1-4 (für Grundschule und Unterstufe: Bildmengen, Gleichung, Plusminus, Senso, uvm)
1638 Budenberg-Demodisk(kleine Auswahl v.Dt.- u.Mathepr.)
1640 Schul-Mix II: Franz 64 (Französisch-Vokabeltr.), Mathestar,Satztraining+Gram.engl.,Schreibm.-Kurs,Geo-Meister..

'Mixed'-Disks:

038 Zeichensätze (66 Stck.: Start mit Poke53272,24!!)
250+251 Sprite Collection (von HWK, 7/89)
283 Prison,711-Mindbending,Sex'n'Crime#4(Magazin)
305 Perry-Rhodan-Planetenroman-Dateien
339 Mixed (Tiger Hell, Zauberland, Sinusmaker,Game1...)
340 Freeware(v.Commodore:Intelligenztest,Adressaufkl.)
364 Mixed (Supersorter II,LetterNoperator,Infowriter...)
502 ca.70Zeichensätze(Achim,Big,Bird,Fraktur,Script..)
533+534 PowerUserDisk(Mag.m.FutureComposer2+)
565 Mix(Rooter(Action-Game),Colora(SUPER-Spiel), FatalNews#2,Sex'n'Crime#008+#009)
570 Amok-Selekt.,DeliriousIV,Power-Wrtr.,Party-Pck..
584 Mix(Multi-Hardcopy2,Clues,Bard'sTale-Hints,Fast Math,S.M.Sounds,Messbox+,KGB-Crunch...)
585 Mix(MS-Dos-Simulator,GW-Basic,Soccermaster, Tetrix (SuperTetris-Version!),Devil'sBall...)
618 Mix(DragonsCave+++,Gnampf: netteArcade-Spiele, WatermessagerII,Coc..,Goodbye ACID...)
630 Mix(Homemate, Haunted Kill, Mr. LabelMaker, Pirate Busters,Space Movie, Ground Snipe, Dig.Clock...)
631 Mix(7up,Hovercraft,Savings&Loan,Disassembler, Chopper Marauder, Bartender, Top Gun, Mr.DosV2...)
730 Freeware (Magic-Writer, Datei, 3-D-Plot-Grafik, Textplus, WM-Editor, DSC-Driver...)
731 Freeware (Math Quiz, Count 1-10, Dart, Auto-Add-Teacher, Drill, Math Dice...)
732 Freeware (Schätzen, Wörter raten, Vokabeltrainer engl., Integ. Pyramid, Bomb Add...)
733 Freeware (viele Rechenprogr., Wahrscheinlichkeitsberechnung, Lotto, Altersversorgung, Vektoren...)
735+736 130 versch. Zeichensätze
737+738 90 versch. Zeichensätze
739+740 90 Printfox-Zeichensätze (Nr. 101-190)
741+742 100 Printfox-Zeichensätze (Nr. 1- 100)
747 Mix (Writer-Coll., Diashow 1+2, Profi-Assembler, Games-Collection)
748 Mix (Sam-Fox-Movie, 1st Digi.-Sound, Karate-Kid-Pic, Disk-Mani, PC-Print, Hyper Dat...)
749 Logo-Collection (m. Autoload)
750 HWK-Soft: Elite-Instr. (alles zu Elite, s. ausf.), Computer Geschichten, Double Hack'em, Digiplay...)
813 Mix (Galleon Compacker 3.9, Blip Blop 3+ (Spiel), Entering Vol 1 (Adressen-Demo), Basic-Packer
889 Mix: Abraham Logo-Packer, Testbild V1.1 (10 verschiedene Testbilder: Den Monitor auf Herz und Nieren testen und einstellen...), Loxtex (Multi-Datenbank), Tapecover; + PD-Versionen von Turrican-II, Dynamoid, Creators (Werbeversionen der Herstellerfirmen: keine Qualitätsabstriche, nur weniger Levels...)
946+947 SAM-Sprachcomputer (Lassen Sie Ihre eigenen Programme sprechen!(Mit engl. Akzent..), Rescratcher, Floppy-Einsteller, View BAM, Autostart II, Make Error 20-23 (f. eigene Kopierschutzmechanismen), Disk-Disassembler, Astronomie, Supersorter, Game-Music..)
1071 CHLB 6/91: Ron's Solitaire,Comma-Sense, Typing-practice..+Geos-Progre.: Icon Edit 2.1, Sprite Magic.
1245 Hi-Eddi-Pics (Hires: 320*200, schwarzweiß)
1412 Mix: Hirnris (TETRIS-Variante), Protect-Cruncher (m. Fraktal-Routinen), Mind Maze (TOP-Logikspiel)...
1413 Lemmings-Demo (1. Level spielb.),Revealed#1/CLT
1474+1475 Ultimate Charsets I+II/Easy Rider (200 Stck)
1476+1477 FSC-Charsets 93: 146 1x1, 2x2 u. 1x2-ZS
1523 Disk of the month/HACG: Guess America, AWS-Writer, NASA-Demo, PS-Icons+Viewer, Bibel-Info...
1720 Crazy-PAC (Pacman mit Leveleditor), 288 Spiele-Cheats, Alarm-Clock, Audio-in-tool, Color-Designer...

Disk-Magazine:

569 Sex'n'Crime#004,Hollywood-Intro,Digi-Concert...
591 Sex'n'Crime #006,SlotMachine,Genesis Proj.,Skate1
612 Sex'n'Crime #011, SlowlyweRot,Phantom'sMentech..
843 Mamba 16, Szene-Press(Mag), Voglio Volare I
844 Mamba 8, Danger Freak, Ballup Demo
857+858 Action-News #06 (Magazin (noch) von DM....)
859 Mamba 9 (...Super, wie immer), Digital Delight
861+862 Action News #09 (Jetzt von Spherical Designs --> deutliche Verbesserung!)
871 Bitmania #001 (sehr gutes Diskmag von ABYSS)
892 Megascene #2 (Das absolute Szene-Mag)
893+894 Rock'n'Role #13 /Role (sehr umfangreich)
896 Emanuelle #3
901 Newstyle #8/Duplex
903 Impact #3/Xentrix
913 Script #6/Clique (gutes Magazin, siehe Publ.#5)
916+917 Outrage #6/Spherical Designs (Super Infos!, sogar mit Witzen, Videotests, Musik (Pop+Heavy)...)
923 Contact #9 (Mag m. vielen Contacts von Duplex)
925 Mamba 21 , The Unnamed Demo/Camelot
926 Update #2 , Dir-Master 3.1 Joy-Test 1.0...
927 Gamers Guide 12/Triad , Wisdom/Triad (Demo)
928 Dynasty/Akrak (Diskmag)
930 Are We The Best #4/Chromance, Emanuelle #6/ The Ancient Temple
931 Sanforized #5/ X-Rated + P.Crunch V7.1
932 Weird Crud #5 /The Digital Underground
933 Immortal Flash #11 / Atlantis
934 Shock III/Censor Des. + Cosmania V/Lore of Arts
935 Internal X / WOW + Voteeditor
943 Update #3 /Dream
944 Bitmania Oktober/ Abyss Connection
945 Coupe #002 / X-Ray
981 Spotlight #3/X-Ray
982+983 Raddings #3/Hitmen
984 remark #13 / Mega
985 Newshawk #1 / Eternal
1174 Violation #3 / Digital Undergrd. (m. Tetris-Spiel)
1177 Script #13 / Clique
1341 News Press #9/Rebels
1407 Game Go! (Probedisk m. Spielen u. Texten)
1408 Zoom #1/X-Line, Kniffel (das bek. Spiel: 1-8 Sp.)
1409 Skyhigh #6/Oxyron
1410+1411 Internal #18/Wow
1435, 1436, 1437 Controversial #1, #2, #3/ Accept
1438 Propaganda #13 / GXP
1577 bis 1580 Digital Talk #8 (neues deutsches Mag)
1581+1582 Skyhigh #10/Oxyron + Grafik-Utilities
1583+1584 Revealed III/Camelot + Utilities
1617+1618 Brotkasten-Club: Kennenlern-Ausgabe
1619+1620+1621 Digital Talk 9+10
1622-1625 (4 Nr.) Digital-Talk 11, 1654+1655 Ausg. 12
1656+1657 / 1658+1659 Digital-Talk 13 / Digital Talk 14
1668+1669 / 1672+1673 Digital-Talk 15 / Digital Talk 16
1674+1675 Dark-Star (deutsches Diskmag mit Spielen)

Koala-Bilder:

012 Koala-Pictures (Ferrari, The Eddi, Eddi Eagle....)
026 Joe-Cool-Diashow (ca.15sehrguteKoala-Pictures)
033 Koala-Pictures (Ice Pirates,Koala,Schloss,TheCity..)
034 Koala-Pictures(1541,Sarg,Eagle-Soft,Haus,Kopf...)
035 Koala-Pictures (Werner, Gry-Zor,, Audi, Tot, Tor...)
036 Koala-Pictures (Bruce-Lee,Rambo,Skyfox,C64...)
053 Projekt B-Diashow (15 Bilder: Top Gun, C64...)
065 Koala-Pictures (AC/DC, Out Run, Sun Down...)
066 Koala-Pictures (F16-Jet, Shadows 1+2, Sunday...)
079 Diashow I (15 Bilder: Jedi, Purple H., Eagles 2...)
080 Diashow II (15 Bilder: 4x40 Off Road, Hang On...)
088 Slide-Show II (15 Bilder: Title, Car One, Logo...)
093 Koala-Pictures (Coomputer, Castle, Earth, Nude...)
096 Koala-Pictures(Big Deal,Target Renegard, Platoon...)
105 Koala-Pictures (Helloween, In 80 Daysa.t.world...)
106 Koala-Pictures (Alf, Woman, Drache, Girl, Gesicht.)
115 Koala-Pictures (Amiga, Koala 1-3)
139 Game-Diashow I(PurpleH., Jedi, Tetris, Out Run...)
140 Game-Diashow II(Platoon,Target R.,Hang On...)
173 Koala-Pictures (Metallica 1+2, Monster, Sound...)
174 Koala-Pictures (Karate Kid, 5 Goblin, Circle...)
177 Koala-Pictures (Cool Guy, Star Trek, Activator...)
178 Koala-Pictures (Galactic, Holiday II, Sportcar1+2...)
179 Koala-Pictures (Germany, Alien I, Tom Cat...)
191 Diashow (Sundae, Hawaii, Egypt, Undersea, City..)
194 He-Man-Diashow (15 Stck.:He-ManandtheMasters)
195 Koala-Pictures (Dixy, 1541, 1531, C128D, 1571...)
198 Koala-Pictures (Amiga, Schnecke, Bird, Future...)
202 Koala-Slideshow (15 Bilder: Farm, Car&Dog,...)
208 Smily Picture Show (15Bil.: Smily,Burger,Hobby..)
315 GSP-Picture-Show 1(Super Diashow)
337 Koala-Pictures (Western, 64'er,ARC, Union...)
338 Koala-Pictures (A.F.T.,Outrun,G.I.Joe,Nazi raus...)
348 Koala-Pictures (Turm, Küche, Diskette, Werner...)
349 Koala-Pictures (Mini-Dracula, Farm, Ei des Kol...)
412 Koala-Pictures (A Cat, SC Of Clam,DB190E...)
421 Koala-Pictures (Rimrunner,V.Empire,W.Games...)
422 Koala-Pictures (Fight, Stadion, Fuck, Zauberer...)
431 Hyperpic-Diashow1(sehr gut gezeichnet!)
472 Koala-Pictures(M+F,1-4,Witz,RAF,Mask,Fenster...)
496 Koala-Pictures (Empeer,Gordon,Roger,Adler..)
1181 Koala News: Pict.Displ., Hardcopy,Koala-Relocator, Graph Changer... + Diashow 3 (14 Koala-Bilder)

Printfox-Bilder:

(zum Betrachten und Weiterverarbeiten wird das kommerzielle Programm Printfox(von Scanntronik) benötigt!
785 Letters,Men,Misc, Music, Office, Sports, Symbol..
786 Ausflug, No Panik, Katalysator, Christoph, Casio...
787 Printfox + Print-Shop + Print-Master Pics
788 Money, Office, People, Optics, Petshop, Skylines...
789 Aliens, Ding, Fische, Horror, Leute, Reptilien,Nager..
791 Account, ADS1, Apple, Arts, Audio, Auto, Ballons...
792 Printshop-Pics (Icons!)
793 bis 806 (14 Nr.) Printfox-Bilderdisk #1 bis #7 (ca. 300 gescannte Printfox-Bilder)
thematische PF-Bilderdisketten (gescannt,ca.20pro Nr.):
1018+1019 "Rüstung": letzter Mensch, 0-Lösung, Verweigerer, Kanonenfutter, auf in den..., Raketen ...
1020+1021 "Arbeit": Unser Chef, Geldgier, Arbeit ist..., Arbeitslos, DGB, echtes Geld, Arbeitsames,Simulanten...
1022 "Menschen": mit Bierglas,Steinzeit, Freak,empört...
1023 Architektur": Schloß, Kongreßhalle, Straußoleum...
1024+1025 "Europa": Milliardenloch, da lang..., Asylantenflut, Kanaltunnel,Terroropfer,Freiheit, vereinigt euch...
1026 "Musik": Geige, Orgel, Schlagzeuger, Instrumente..
1027 "Parteipolitik": Debatte, FDP, SPD, CDU, CSU...
1028+1029 "Konsum": Hamburger, Kaffe&Kuchen, Koch, Feuerwasser, was ich nicht..,Steak-Salat-Diät, Bettelei...
1030+1031 "Gesundheit": Raucherzone, Allergisch, Beim Arzt, Psychiater, im OP, Feuer, Abführmittel, Visite...
1032+1033 "Verkehr": Unfall, Flugzeug, Lok, Parkuhren, Mehret Euch, Blau-Ampel, Auto-, Pferde-, Straßenbahn...
1034 "Computer":Großcptr., Büro-Helfer,mach Untertan...
1035 "Technik": Toaster, Solarkraftw, Gentechnologie...
1036 "Osteuropa": Einmarsch, DDR for sale, Trabant...
1037 "Amerika": Western, Affe hat Zweifel,Day after...
1038 "Grafik/Rahmen": 1/8-, 1/4, 2/3-Seite..., Zierr...
1039 "Bücher": Bücher-Berg, -Wurm, Buch-auf-Kopf...
1040+1041 "Umwelt": Schädlingsbekämpfung, Ozonloch, Mutter Erde, Verkehrs-Chaos, Abfall, Bäume, Wald...
1342+1343 Star-Collection (v. Kim Basinger bis Otto(!))
1561 bis 1576 (16 Nr.) Über 2000(!) Printshop-Icons! Achtung: NICHT FÜR PRINTFOX, m.Konvertierprogr. f.Geos

Geos-Software: (Geos wird benötigt!)

Original-GEOS 2.5 deutsch: 89,-DM (solange Vorrat)
1072 Spellchecker (m. über 3000 engl.Wörtern),Geos-Forth 1.0 (m. ausf. engl. Anleitg. und Demoprogr.)
1073 Geos-Forth 1.2, Convert 2.5 (Geos <-> CBM), Micromon,Handy-Sc.-Import, GeosMon 2.0,Geosbusters...
1074 Geos Diskmonitor, GeoElectric (Demo), 50 Hz, Bitmap-Converter (Bitmap -> Geos), Bootmaker...
1075 Btx-Converter, Edmon V1.3, Hardcopy V1.3, Geos-Modificator, GeoTerm V1.0-1.2, Clock 1.3
1076 GeoCopy V1.1 (erstellt bootfähige Geos-Kopien)
1077+1078 "Geos Goodies": GeoView, Paint View1.2, Paint-Scrap,Big Clipper(erstellt übergroßePhotoscraps), Photo-Print/ -Mover, Album Animator, Pic-Show, Copy-Editor, Write Toolkit,TransText, Pattern-Edit, Font-Editor, Colorsmasher,Icon-Edit,Worm-Desk,Epson-Labels..
1079+1080 Geos-Fontdisk (m. Editor/Utilities u. Fonts)

1081 Autoview (Diashowmaker f.GeoPaint), Analog Clock, PRG to Geos-Converter, Geohacker,Notepad-Archiv...
1083 Randzeichensätze (grafische Symbole aller Art...)
1084 Spiele: GeoSliders,Solo-Poker, Yathzee,Geo War...
1085+1086 Assembler- u.Geos-Programmierkurs (dt.)
1087+1088 Labeler, Umschlagdruck, zahlreiche Fonts
1089 Scrapeek,SetTabs, Reriever 2.0, Wrong is Write (konvertiert GeoWrite-Textversionen 1.1, 2.0,2.1),Bilder..
1090 GeoWrite-Toolkit, zahlreiche Grafiken...
1091 Text Print, SEQ->Geos, Write View, Postscript-Patcher, Music-Box (Synthesizer), GeoSIDPlayer (mit 18 Songs), File-Retter, Quick-Top (4k-Desktop!) ....
1092+1093 Geoworld-Disk #1: unTrash, TransText,Graphic Storm (macht Photo-Scraps aus PrintShop-,Print-Master-,Newsroom-, Doodle-, Bitmap-Grafiken!!), geo-Dirprint, clip-art-Grafiken für GeoPublish u. Geopaint...
1094 Photoschau,Albumwandler,Screendumper,Geosbst.
1095 Culture (Bio-Simulation), Puzzle, Sprite Magic...
1096 Trash Picker, Convert 128, Detonator, Desk Organizer,geoHexCalc,DirRepair, Auto-Notepad, Bit-Copier...
1097+1098 Graphik-Konverter allerArt(v.a. für Geopaint)
1099 GeoIcon,GeoHeader,GeoLinker,-Booter,-splitter...
1100 Seq2Textscrap1.3, Notes -> Album, + Bilder
1101+1102 Geofont 2.0 (Super Font-Editor!), Identifont (ermittelt benutzten Font), + Fonts (u.a. Megabanner!)..
1103+1104 noch mehr Fonts (Graffity24, Shadow,Mega..)
1105+1106 (29 Photoalben m. Album-Reverter)
1107+1108 Geos-Diashow V1.0 (mit 34 Hi-Eddi-Grafiken)
1109 RAM-Process, Fastformatter, Virus 1.0, ruler 1.5
1110 Geo-Voc 1.0 (engl.-Vokabeltrainer, nur f.Geos 1.2!)
1111 Card File (komfortable Karteiverwaltung: schnell, variabel (8 Zeilen, beliebige Such-Vorschrift, einfach), GeoOrganizer (Dir-Sorter), Paint-ViewII, +9 Fonts
1112 P/S-Editor 3.0, Ic.-Grabber,9 Photoalben,24 Icons..
1113 Icon-Editor, GeoHacker V1.6 (Ser.Nr. entf.), Port2, Rip&Read, Disk-Editor(Diskmonitor 1.Klasse!), Geoform..
1114+1115 2-meg Thoughts: Alles für den Selbstbau einer Ram-Erweiterung von 256k-2MB!, Platinenlayouts, Testprogramme,ausf. engl. u. deutsche(übers.) Anleitung!
1116+1117 Photoalben-Sammlung (Geld,Flugzeuge,Alkoh...)
1118-1126GeoPaint-Grafiken (640*800 Punkte, jede Nr. mit GeoView... zum Anschauen und Ausdrucken!
1118 Keywest, Einstein, Max.Pnt, XmasCard, Ohmslaw...
1119 Pamela, Allison, Tanya, Teri, Debbi, Lisa
1120 Heather, Kim, Danielle, Sandy, Farah
1121 Geewally,AB4Icon,Iconart.004,Iconart.005, Designs
1122 Historic, Men1, Olympic1+2,Women1+2,Workers
1123 Street Scene, Waterfall+, Diskhülle A+B, Dragon
1124 Zebragirl,Skirtlady,Jasmine,whales...ohne Geoview
1125 Lobster,Happy Camper,attack dragon,inside Mac...
1126 MacAnimals, Mac People, misc Macclip,MacIcons..
1127+1128 Geos Preference Manual (engl.): Komplette Entschlüsselg. v.Geos: Kernal-Routinen, Memory-Map...
1129+1130+1131 RUNNER (lustiger Comic-Strip)
1132 GeoPowerTools: Sector-Editor,,Dir-Aid, Calendar-Printer, Font-Converter, GeoFetch(zum Auschneiden eines Photos aus dem aktuellen Bildschirm),GeoSid,GeoLibrarian (druckt Printshop/-Master-Grafiken),GeoPix-Puzz (erstellt Puzzles aus GeoP.-Bildern),Screendump (druckt Farbbilder),Programmierer-Rechner, Fast_Ami (Filetransfer zw. C64u.Amiga, m. Bauanleitg. f.Kabel!)
1133 über 110 (!) Druckertreiber (m. Treiber-Editor)
1134 Minigrafix 1+2 (Photoalben), Bspe.zur Geos-Progr.
1135 GeoPublish-Utilities: Object Art (erstmals Vektorgrafik: Zoomen ohne Qualitätsverlust), Photoalben+Fonts
1136+1137 Dirlabel,div.Input-Driver, Lazarus 1571,Laser-Matrix-Edit2.0 (Erstellen Sie einen LaserMatrix-Treiber für Ihren Nadeldrucker! ->druckt in (fast) Laserqualität!)
1138 New Tools 2 (Erweiterung f.GeoPaint: Biegen,Verzerren, Stauchen von Bildausschnitten usw., mit Undo-Fkt.), Get it Write (GeoWrite->GeoPubl.),+Fonts u.Grafik
1139 500 Geos-Icons in Photoalben
1140 bis 1149 (10 Nr.!) GeoTronix: (Fonts, Scraps und Bilder zum Erstellen von Platinen mit Hilfe von Geopaint, mit großer Bauteilebibliothek, engl.+dt. Anleitg.)
1150+1151 Mitschnitte aus der BTX-Box des Geos-User-Clubs (Aug./91)+Utilities: mLabel, printit1.2,Comp.eyes..
1152+1153 BTX-Files (Sept.) + iconget, Screen->Photo, Graphic View 128, zahlr. Fonts, Photoalbum clip_art 2
1154+1155 BTX-Files (Okt.)+Minigrafiken(Album), Fonts
1156 Writer's Tools: MYgeoDiary3.0, WriteMenu,EPS-Text Insert, Ultimate NLQ (nur f. 2.0+2.1), GeoVax...
1157 Graffity-Samples (GeoPaint - Format)
1158 Artist's Toolbox: Alles fürGeoPaint: Album-Animator (macht aus Ihrer Photosammlg einen Film, m.Bsp.), Geo->GIF, Mirror, RotPages (nur m. Ramdisk), Lines...
1159 GeoBasic-Files:Apocalypse,,CarPayments,Basictips..
1160+1161 PeriodicChart (Periodensystem, m. Erläuterg.)
1162 Font Dump III,Wordcount,Fontgrabber,untrash...
1163 geocomix (m.Grafikabenteuer"Orb"),SneakySnake
1164 geoCOPE: komplettes Geos-Entwicklungssystem mit Assembler, Editor und ausführlicher engl. Anleitung
1165 GeoLabelSystem: zum Entwerfen und Ausdrucken von Etiketten aller Art, mit vielen Beispiel-Etiketten)
1166 gescanntePict.: Drache,Girl,Alf,Airport,Drummer..
1167 "" :Skull, DB190E,Tapedeck,Cat,Smiley,Horror..
1248 Spiele: Shoot Out(Schießstand), GeoTile (Mahjong), Bundesliga (Tabellen-Manager-Super)), Utilts.:Scribble (kl. Zeichenprogr., 16 Farben), Doc-Wright II (Generiert selbststartende GeoWrite-Files), Quickchange (für 2.0, schneller Wechsel zw. 2 Appl.), AsGoConv.(MC->Geos)..
1249 G.P.-Bilder: 3Stooges,Doodles+,Grace,Madonna...
1250 bis 1255 (6 Nr.) Woman 4 bis Woman #23
1256 -"-: unm. Wasserfall, Rob.Kitchen + div. Fonts
1257 Scrap It (konv.Scrap/Paint/Doodle/Koala)+Scraps
1258 GEOS-128-Uts.: Newtools 80, Dual Top 128, Geologger 128 (Disk-Katal.),Bitcopy128, GeoClock80...
1259 Geomiser(komprim.Geos-Files),Unpublish(Geopubl. -> GeoWr.), Formmaker,Txtprint,Roladex(Adr.verwltg.)
1260 Witzdiskette (Witze im GeoWrite-Format)
1261 ADA - Augusta (v.Pentagon entw. ADA-Compiler im Turbo-Pascal 3.0-Format (nur Source-Code))
1262 bis 1269 (8 Nr.) Programmierkurs für Turbo-Pascal 3.0 (mit vielen Bspen (Source-Code), v.IBM-PC auf den 64er/GeoWrite-Format konvertiert, nur Texte)
1270 128er-Progr.: 128C1351 2 Mhz (schaltet zw. 1 u.2 Mhz um), Rescue 128; 64er-Progr.:Screendumper2, Drive Off, Fontviewer, Geos->PM/Printshop, Rotpages, (Ramerw.wird ben.!,dreht 320*640 um 90 u. druckt)
1271 Untrash, Mac-> Geos, Disk Protect, Geosleeve (Geos-Diskhülle z. Ausdr.) + div. GeoPaint-Pics
1273 Geosleuth V2.0 (Komf. Disassembler), Raw-Player
1274 FPE: Fill Pattern Editorf. GeoPaint, Quick-Top 3.0, Ruler 1.6, DA-Autoboot... + viele Mega-Fonts
1275 Selector(Joy/Pr.Drv.),Fontswap f.Geowr.2.1+Fonts
1276 Auto Date, Bildschirmschoner, DirLabel, DirAid, Microfont, Geos -> DA, AutoClock, File-Retriever
1277 Font Thief, UNO (Kartenspiel), Print.Drv.-Patcher, Dialog-Box-Editor, GeoGraph 2.1 (s.gut, ähnl. GeoChart)
1278+1279 Shell-Print-Editor (Eigene Druckertreiber erstellen+vieleShell-Druckertr.(auchColor,m.engl.Anltg.)
1280 Geos-Progr.ier-Infos(f. Insider), Merlin to GeoAss.
1281 Amerikanische Geschäftsformulare (Vorschläge)
1282+1283 Dt. Anleitungen zu d.wichtigsten Geos-Appl.
1284 Ganzjahres-Terminkalender, Blackjack, Solo-Poker
1285 Combiner (fügt mehrere GeoWrite-Textfiles zusammen), BitCopier, Copy-Editor, GetDir, 40 Scr.Print..
1286 Loadermaker(lädt bel. Asembl.-File vom Desktop aus), Help Pad, Tontaubenschießen, Geos <-> Seq ...
1287 Tuner zum Gitarrenstimmen, GeoTarrot, UnGeos, Handy Import (Super: konv. Scan/Printfox -> GeoPaint)
1288+1289 62 amerikanische Fonts
1290 Paint Scrap (Schneidet Scraps aus G.P.-Bildern, die komplett (verkleinert)dargestellt werden)+GP-Bilder
1291 Font-Editor 2.2 (m. Doks und Fonts)
1292 geoCZLibrarian (Für MIDI-Anwd., spez.f.d.Casio-CZ-Serie, 4x4-Spur-Sequenzer, m.it Voice-Editor!)
1293 Dual Top 2.5 (Ersatz für Desktop), Info-Box, Barcode-Generator, Login(=Paßwortschutz), Keymaker..
1346 bis 1349 (4 Nr.) Hochzeitszeitung: GeoPaint-Grafiken und Texte (Gaststr.,Musik(er),Horoskop...)
1350 Musik-Disk: Noten-Zeichensätze, GeoMIDI (echter 16-Spur-Sequenzer!)
1351 Verwaltung: GeoKonto, Videoverwaltung, Kfz-Kosten! + Dirmanager, GeoLabel (Etikettengenerator für GeoWrite), Photorenamer, Rogersprint(druckt Alben)
1352 Für C-128: LACE 128 (bringt 640x400 GP-Bild vollständig auf den Monitor), Color 128, Slideshowprg.
1353 GeoPasswort (Schützt GeosDisks vor unbefugtem Zugriff), Springboard-Assembler, Paintview, GeoPack
1356+1357 "Liebe ist..."- Kollektion (GeoPaint-Grafiken)
1358 Deutsche Wörterbücher zu GeoSpell (Duden)
1359 GP-Grafiken: Weltkarte, die 7 Kontinente etc..
1360 Photoalben: Sports-Album, GeoBits (Symbole)
1361 PattDA, GraphicView 128, GeoWords(Wortratespiel)
1403+1404 Big Clip Art 2a: Bildersammlg. v.Softw.Proj.
1405 Mahjongg (tolles "Puzzle"-Spiel aus Fernost), Graphpaper 1-3, GeoShell-Demo für Geos 2.0
1406 MR-Font-Sammlung (Geheimschrift, Bundesliga, Autos, Enterprise...), Poker Machine(Top-Pokerspiel)
1426+1427 Koch- (85) u. Backrezepte (80 Stck.) von R.Trümper: Geowrite(2.0)-Format. (Konvertierbar)
1484+1485 Big Clip Art 3: 8 Blumen, Bock, Boots, Boat...
1486 GeoBiblical: Texte, Karten und Bilder zur Bibel
1487 U.S.-History: Geschichte der USA, Texte + Bilder
1488 GeoMorph: Genial: Sie können ein bel. Bild langsam in ein 2. überg.lassen, Japanisch-Kurs (deutsch)
1489 GeoPaint-Tips, GeoPlotter, MenuChase (Spiel), Seq<->Geos, Disassembler,Copy-Editor (Textanalyse)...
1490 Dir-Drucker, Mahjong (chin.Plättchenspiel),Auto Magic Maker(macht Progr. bootfähig), Dual Top...
1491 Musikfonts, Lieder, GP: Akkord-Merker,Notenblätt.
1492 GP: Ränder aller Art (auch "unmögl." v. Escher)
1525 bis 1544 (20 Nr.) GeoPaint-Bildersammlung: Ausgewählte Grafiken aus den Bereichen: Bauwerke, Musiker, Landschaften, Business, Kraftfahrzeuge, Dinge
1545 bis 1560 (16 Nr.) Photo-Alben-Sammlung: Cliparts aus den Bereichen Bildung, Symb., Cartoons, Musik
1614 ESCAPE : Deutsches Adventure für Geos
1676 GeoSplitter,File-Master(konv.Files in´s Geosformat), prg2geos2,32neue Sidplayerstücke,Notes-Album,Linker
1677 Briefpapier,Apocalypse, Dialogboxen,Demo-Applicat.
1678 GeoDirprint,Photo-/Scrnprint, div. Hardcopyprg.,Labeler,Superprint2.0,zahlr.Druckertr.+Editor:1940 Dots/Inch!
1679 Parallel 1541,Change BSW2.0+Fonts, GetID/NewID....
1680 GeoLotto,dt.90k-GeoWrite-Wörterbuch,ChangeGeover
1681 Multigeos(echtes Multitasking:Bis 20 Prg.gleichzeitig! M.G.-Appl.:Dbase,Calc,Write,Clock!Geopegs,GP-Plakate
1682 Hardware-/Basteltips für C-64 (im GeoWrite-Format)
1683 Chromophobe(GP-Farbeneinsteller),AutoRunner3.0, GeoGif 1.2 (GIF->GP),GeoRLE+2 Bsp.-Bilder,Slideshow
1684 Dictionary0+1, GeoUmlaute, Wärmebedarf (GeoCalc)
1685 Textgrab1.1,Bootstrap,GeoSchutz2.0,Script,BitCopier, DiskDoktor,Notizendruck,Imagecom,Geosnum,Micromon
1686 Geohacker 1.4/1.6/2.0+Change (Seriennr. ändern: Für alle Geosversionen ab 1.3),Minidesk,Pshopx2+div.Konv..
1687 Paint Prev.,LernDex (+,-,*, : üben), DexDialfix, Typelister, Anti-Panic, Infoview, Keymaker(Tasten umdefinieren)
1688 Barcodes,div.24Nadeltr.,Time Setter,Witze,Autocalend.
1689 GeoChart-Kurs
1690+1691 LQ-Zeichensätze
1692 Stundenplan,div. Etikettenraster, GeoChart-Utilities
1693 AutoDate,Fontprinter,NLQ-Print,Desk-Swap,Autominder (Terminmanager),BatchFileKopierer(Super!),Presto!
1694 Ctrl>Tab,PaintDruck,f.64+128:S- Nr,Switch,Write/Paint, DS-Zähler, RUN, Input-Speed. Keymaker 2.11, Datum...
1695 Stylus-NLQ-Druckertreiber,Menu_chase, Auto-Clock, Xmas95 Pub, Convert 64, Poker Machine, TurboBoot...
1696 Eurodisk:Flaggen-/Infos üb.Europa,KFZ-Kennz.Dtl.+EU
1697 Patchtext, Textprint 2.5, Custom Print 1.1, Paintview, Dualtop 128 + div. 128er-Utilities, Ramdrive-Utilities
1698 GeoPatch-System: Profi-Bugifixing (GeoWrite 2.1 z.B.)
1699 RAW 1.1 - Digiplayer + 10 Digis
1700+1701 GeoCalc-Bspe. (ben. GeoCalc): Zeitberechnung, Hausverwaltung, Jahresübersicht,Besteller-Abrechnung..
1702+1703 GeoCalc-Beispiele für Geos128(wie 1700/1701)
1704 GeoPaint-Grafiken: Weihnachtsmotive

Rockford-ROF-Serie:

Die ROF-FD-Serie von Alex Zop bietet Top-Freeware u. Shareware mit umfassenden PRG-Beschreibungen u. Anleitungen (deutsch) sowie Beiträge d.Boulderdash-forever-Fanclubs, die Serie wird ständig überarbeitet u. aktualisiert. **(jeweils beidseitig, zählen also wie 2 Bestellnr.!)**

FD Info: Ausführl. Inhaltsverzeichnis, in dem alle Prg der Serie genau beschrieben werden! Mit Bonus-Proggis!
FD 00 V1: Rockford-Mag1,WOD-Demo-Maker, Songs...
FD 01 V2: Mag 2,Santa Paravia(Wirtschaftssim.),F(r)ont-ED 2.3 (ZS-Editor), Eliza V2(KI),Mastermind,DIr-Print..
FD 02 V1: Art of Noise 3 (Musik),The Session(Denkspiel)
FD 03 V2: Mag 3, CSX (PC.Arcs entpacken), Annex Intro-Designer 1.1(PrgVorspann ED),Monsterdash,Visikart V2
FD 04.1 V1: Mag 4 (Teil 1),Boulderedit(BoulderDash-Editor)
FD 04.2 V1: Mag 4(Teil 2),LogoPaint V3,Senso (Merkspiel), Zyx (Action/Denkspiel), Sensemann Dash (BD-Spiel)....
FD 05 V1: Video Poker, Xenodron (4 Gewinnt), BD-Spiele..
FD 06.1 V1: Mag 5 (Teil 1),Creatures Noter 1.2 (TOP-Notemaker!); The Best of One (dt. Textadv.), Vote-ED V2...
FD 06.2 V2: Mag 5 (Teil 2), Terminus (SF-Film), Breathalycer (Actiongame), Underground (BD-Variante)...
FD 07.1 V1: Mag 6(Teil 1),Lexitron(Suchspiel),Notemaker..
FD 07.2 V1: Mag 6(Teil 2), StellarWars (3D), Domino....
FD 08 V1: Dame, BoDack 2.1 (Boulderdash-ED),Zwob (TopDenkspiel),Snowman(Kletterspiel),LoxText II (Kleines Datenbankprg), FLI-Bilder, Muzaks, einige kleine Demos...
FD 09 V1: Coma Light 11, Mario Bros II, Dots V2 (Takitik)...
FD 10 V1: Psymon (Tonfolgenmerkspiel), ZIX (Stereo-SID Breakerspiel), Trains (Eisenbahn), Casanova (Seuck)...
FD 11 V1: Notenverwaltung 2.52, GeoConvert 1.3 (Geowrite ->ASCII),Q-Bernd(Hüpfsp.),TXT Konvert 3.1, Top-Koalas..
FD 12 V1: Rockford-Mag 7 (Riesen-Info und Story-Pool (ca. 500 Blocks Texte, SEQ-File-Reader wird benötigt (z.B. Nr. 1428), Kwik Write, Mrs Rockford (Top)
FD 13 V1: Fortsetzung zum Mag 7, Spike (Geschicklichkeit!), Atlantis Boulder (Rockford taucht), Imperium (Jump'n'Run), Astro Blaster (ballern!, 256Levels)
FD 14 V2: De Luxe-Cons.-Kit 2.3, Photomaker 4, CBS-Editor(Malprg), DrazPaint, RamLynx (C-64-Ramdisk), CD-Teiler,Advanced Dirmaster(TOP),Sprint+Dir uvm..
FD 15 V1: Love, Visitenkarten (drucken), Page 1 2.0 (Zeitungsverlagssim.,engl.),3 BDs,FLI-Pics,2 SEQ-Anzeiger.
FD 16 V1: Demo-Disk: 26 Sounds+8 Top-Grafiken, late jog, Deine Lisa,4 Interlacegrafiken, SO Phisticated3 (Horrordemo),Scrollmachine,Personal Lady, Sprint+Dir
FD 17 V2: Megadisk 1: Mehr als 200 CAV/INT f. original BD-Constr.Kit, Mareks De Luxe ED, No ONE Packer 5.3, KnibbleED 2.2,Softkiller ED 1.4,BoulderED 1.0,DeLuxe Packer
FD 18 V2: weitere CAVs/INIs, SPrint+Dir, 4 Gewinnt, Labyrinth,Steeplchase, Burgertime, Atomic Handball, Bugout, MisterED,Plattforms,Piraten(Schiffe entern,Taktik),Vortex
FD 19 V2: "NOTEMAKER" 29 der besten Notemaker 1990-94
FD 20 V2: De luxe Constr.Kit 2.4,Minenfeld,Pet2Asc,Jet Set Jelly(Nirgendsaneckspiel),Swoop(baller),Spirograph,Funktion Plot,Sprite Texter,Data Maker,CD-Teiler(Überspielen)
FD 21 V2: Zip/Unzip (Disk-Packer),Star Trek Clingon Attack (s.gut),Warrior(Adv.),Props,Tatta01,Cops+Robbers,Sony, Schach matt,Coder Virus-Killer,GraphicCreator, Utilities
FD 22.1 V2: Mag 8 (Teil 1), Omega-Q 2.1, 80 Zeichen...
FD 22.2 V3: Mag 8(Teil 2),Temple of Doom(Fly´n drop)Morsen (lernen), Combination Wars (Kopfrechnen-Ballerspiel) APSoft64 (Apple II-Emul.),Rotate(Denkspiel),2 BD-Spiele..
FD 23 V1: FLI-Disk:Deep-Star Cosmic Style(geniale FLI-Gr. Show(256 Farben),DolphinsFLI-Bitmap-Editor,Intrigue(Fantasy-FLI-Show),Minigolf 2,Player ,Miniprint(spart Papier)
FD 24.1 V2: Piano(MusikPRG f. Anfänger),Heart+Soul(grandioser Musiclip), Soundwriter 2.0 (Tracker m. Profi-Obfl.)..
FD 24.2 V1: ProDrum (Digi-Schlagzeugprg),Synthesizer(MusikED), ComposerTech, 20cc ED, 5 DimComp, Voicetracker4.2,FutureComposer 4.0,DMC 4.0(versch.Musiktracker)
FD 26 V1:Digi-Script1.1(ANSI/ASCII-Txt-ED),Hires SpriteED AFLI-ED V2+ (AFLI-Malprg),Seefahrer(Handelssim.),Asteroids(Ballerklassiker),ARC 2.5 (Archivpacker),Keypad128 (Zehnert. im C64-Modus),Dual Block Drop(Tetris),Arkive 3
FD 29 V1: SEUCK-Parade! 6 knallharte SEUCK Ballerspiele!

FD 30.1, 30.2 V1 (4 Nr.) Rockford-Mag 9(Infos+Unterhaltung)
FD 31.1 bis 31.3 (6 Nr.) Schwarzweiß-IFF-Grafiken f.GoDot™
FD 32.1 bis 32.4 (8 Nr.) Farbige IFF-Grafiken für GoDot™
FD 33.1, 33.2 V2 (4Nr.) VC-20-Software!! Nicht f.C-64!!!
FD 34 V1: BDFFC Megadisk 2:No one Packer1.3,SoftkillerED, KnibbIED 2.2 (versch. BD-Spieleeditoren), Enemiedes.2.3...
FD 35 V1: BDFFC Megadisk 3:Lolliland(Lollisammelspiel),Tatta-Dash 2-6, Rolo-Dash 1+2, Nimmerland2, Lush World 1-4

Reiner's-PD-Serie:

Wir führen auch die komplette RPD-Serie, welche allerdings aus Platzmangel nicht mehr hier aufgeführt werden konnte. Die RPD-Serie umfaßt jeweils beidseitig besp. Disketten für C-64 und C-128,wobei alle Disketten m. Lademenü und - wo nötig - mit Kurzanleitungen versehen wurden. Die Vorderseite enthält Utilities/Anwenderprogr.gemischt,die Rückseite Spiele. Allerdings sind praktisch alle Programme auch in unserem Stammsortiment (dieser Katalog) enthalten.
Eine ausführliche Liste gibt`s jederzeit kostenlos bei uns!

C-128-PD-Software:

Die nachfolgenden 75 Disknummern sind nur auf einem C-128 lauffähig (128er-Modus). Sie kosten keinen Pf. mehr als die C-64-Software (Jede Nr. also zw. 1,30 und 1,65, je nach Abnahmemenge), und können von jedem Commodore-Laufwerk eingelesen werden (1570/1571 UND 1540/1541 bzw. 1541-II) !!
Manche Programme laufen nur im 80-Zeichen-Modus.

957 Kopierprogramme + Utilities: File-Copy (1od. 2 LW), Disk Copy 1571, Disk80Filer V2.1, Disk-Doctor 128, Disassembler, Disk Utility, Virtual Directory, Drive Align, Hurricanetrack, Func. Key Maker, Disk Zap...
958 Kopierprogramme + Utilities: 2 Drive F.-Copy, CPM-File-Converter, Hal File-Manager, Diskeditor 128, C128 Disk-Manager, Easy-Menu-Maker, Disk Retter, File-Protect, Unicopy 128, 2 Side Formatter, F.Key-Overl...
960 Utilities: Minidos, Dir-Utility, Cross-Ref.128, Calc-128, Datamaker 128, Dos 128, 8563 Explorer, Drive-Check, Name-Adress 128, Seq.-Read (mit Beispieldateien: C-128 Memmap, Ram Map, Rom Map..)
961 Datenbanken: Unidatpro, Profi-Adress (beide mit deutscher Anleitung), Ultracat V2(Disk-Katalogisierer) und Penpal (Mailing-Progr.)- beide Programme von Steve Boerner: Window-Technik, Help-Funktion... incl. engl. Anleitung, Disk-Catalog V1.0 (Diskettenveraltung)
962 Mandelbrot 1- Diashow: 18 'Apfelmännchen'-Bilder
963 Grafikadventure: Horrorland 128
964 Abenteuerspiele-Sammlung: Stranded-Adventure, Adventure 128, Buddha, Insel des Grauens, Horrorland 128 (Textversion), Winnetou I
965 Lernprogramme: English-Exercises I (12 Units), Vokabel-Trainer, Irreg. Verbs + div. Utilities
966 Lernprogramme: English-Exercises II (9 weitere Units), Vokabeltrainer, Vokabelprogramm mit Lexikon-, Abfragefunktion und ca. 1500 Wörtern u. Redewendg.)
967 Lernprogramme: Typing (lernen Sie Schreibmaschine, in deutsch), Vocabulary E/G, Reisen 1-3 (Planer)
968 Lernprogramme: Hervorragende Mathematik-Hilfsprogramme (ca. 35 St.), Physik-Programme...
969 Spiele: Raumschiff-Enterprise 128, Thunderbirds, Robot-Attack, Tennisplaying V5, Telemühle 128, Knifel, Roulette, Reversi, Hamurabi, Tic Tac Toe...
970 Spiele: Automat, Heinzi's Malden, Glücksspiel, Geo-Quiz, Solitaire 128, Pig 64+ Utilts.: Zeichenprogramm, Tricks PC 128, Biorhythmus, Periodensystem
971 Textverarbeitung: TRIO V7: Hervorragendes Textverarbeitungssystem mit Tabellenkalkulation (engl.) !!!
1232+1233 CS-DOS (MS-DOS-Clone, Befehlskompatibel, incl. Archivierutilities, Datenaustausch-Utilities für IBM<->C-128 m. Code-Tabelle, File-Conv., engl. Anltg.)
1234 Profiwriter (80Z.), Spellchecker (80Z.) m. erweiterb. engl. Lexikon (ein dt. Lex. kann angelegt werden)
1235 Ultraterm 3.30 (Menügest. Terminalprogr.m.Telefonbuch, Auto-Answer usw.),100 Druckertr. f.Protext
1236+1237 DES-Term 128 V2.0 (großes Terminalprogr.: VT52/102, ANSI(IBM), CBM, Amiga-Emulation usw.)
1238 KFZ-Kosten, Steuer (Grundtab.),Astronomie,Labyrinth, Dame, Kalender,Dir.Labels,1571-Manager, HF-Lotto(m.Statistikteil),Isoplot (Fkt.-Plotter),MasterMind
1239 Mix:Sdisk(einf.graf.Dos-Oberfl.),Supersweep128, Xlink2.1, Charset-Extract, Dia-Show-Maker, Star Trek
1240 Spiele 80Z.:Burger128,Blockdrop(Tetris),Yatzee, Risky Warfare (=Risiko),Starfighter (Super Weltraum-Handelssimulation),NORAD, Astra-Invaders
1241 Psycho-Tests 128, Horoskop 128
1242+1243 VDC-Fraktal: generiert Fraktalgrafik in allen Auflösungen (einschl. VDC 720x344), Tron128 f.VDC
1244 Lernprogramme: Französisch-Trainer, Geschichtsdaten, Stundenplan, unre. Verben, Periodensystem
1362 Penpal-Datenbank 80Z (Window-Menügeführt,freie Maskenerst.), Pers.Check (Datenb.), Videoverwaltung
1363 Tools: Graphic-Tool (Erst. v.3D-Drahtgittermodellen), Calc128, Fahrtenbuch, FlowChart (f.die Erstellg. von Flußdiagrammen!), Biorhythmus, Laufschrift-Editor
1364+1365 Textverarbeitung: MTEXT 128 V3.0 Plus dt.: Die derzeit beste deutsche Textverarbeitung mit Rechtschreibprüfung, Adreßbuch, DFÜ-Anbindung, m. ausführlicher Anleitung auf Disk! AbsolutSpitze! + 2 Spiele: Astra (Ballern), Tetris!
1366 HELPER: Hilfsprogramm im Hintergrund: Erklärt alle 128er-BASIC-Befehle (in deutsch!)
1367 Bibelquiz: Multiple-Choice, div. Schwierigkeitsgrade
1368 Utilities: Isoplot (3D-Funktionsplotter), File Protect, Disk-Manager, Unicopy (RAM), Burst 1571, Memo Filer, Notenverwaltung, Elementaranalyse.
1395 Horizon 80 (komfortabler Fonteditor)
1396 Graphic-Display-System, GAS 128 (Grafikmanipulator, IPaint-View, Beschr.: VDC-Aufrüstung->64k
1397 STView80 (f.Atari-Bilder), Mouse80(univ.Treiber)
1398 Atomic-Structure 1-3 (Lernprogr.-Reihe), Window-Wonder(Routinensammlg. zur Basic-Fensterprogr.)
1399 Utilities: ACE 128 (graf. Oberfläche), LRR (liest u. schreibt MS-DOS-format.Disks), Guru (Diskmon.)
1400 ZOUNDS 2.01 (Bauanleitung+Softw. für Digitizer)
1401+1402 Spiele:Galactic Empire,Millipede,Oh!Thello, Das Ding, Burger 80, Trader 2.2, Brain Quiz Asterix 2, Hearts 80, Solitaire 80, Startrek, Match
1493 Spiele: Deep six, Merkur,Jackpot, Flipper, Börse, Robot-Attack,Topper,Space maze, Pacman jr. ...
1494 3D-Funx: Zeichnet 3D-Fkten., m. Demo-Diashow
1495 Spraypaint 2.09: 80-Zeichen-Farbgrafik-Prozessor
1496 ZED128 (s.guter Texteditor), Disk Base, Overscan
1498 Utilities: BasicIRQ (Progr. im Hintergr.abl. lassen), Roll-O-Dex, Philemaster,WordPro, Story-Writer...
1499 CS-DOS-Tools+Tips: Mit dt. Anleitung f. CS-DOS!
1500 Life-Net-BBS 8.6 (Eines d. besten dt. Mailboxprogr.)
1501 Grafik: 80-Draw, Canvas (Super Farb-Malprogr.), Fonter2 (Fonteditor), Interl. Macp.-Viewer, 3D-Draw
1502 Utilities: Pro-128-Terminal V16.1 (Terminalprogr.), System-Checker (Basic,Kernel,Periph...), CMD-Util.
1503 ACE 3/94: neuestes UNIX-System, umfangr. Anl.
1504 Video 128: Erst. Animationen (Blockgfx u. Hires)
1505+1506+1507 Ultra-Hires-System: mächtige-Basic-Grafikbefehlserweiterung: mit CAD&Draw, UH-Designer, Demo-Bilder, Paintedit, CPaint, ausf. Dokument..
1508 Mix: Star Trek 128 2.0, Biomorph (Sim.), Ramdisk-Manager, 64k-VDC-Ramdiskim 64er-Modus
1509 Spiele: Chess-128, Solitaire-128, Wargames, Tetris, Football-Manager(LeitenSie einen BuLi-Verein)
1510 64k VDC-Utility-Disk: 64k-Draw, Crunch, PaintPR.
1511 Utilities: Unzip (packt alle Dateien), Menu-Boot-Maker(f.Ihr Bootmenü), FaceBender (Gesichter entw.)
1512 HACG-Disk: Airport 80 (Top-Flughafensimulation), Cubix (ähnl. Tetris), DEdit (DirEditor),Finance Calc
1513+1514 QWKRR128 V4.2:Offline-Reader f.Mailboxen
1515 Faktustar 128/80 6.6: komplettes Fakturierungsprogr. m. Lagerhaltung, Demovers.),Word-Processing
1516 MAC 128: Makroassembler m.dt.Anltg., CSX,Key-DOS+Utilities:Alle Dateioperationen auf Tastendruck
1517+1518 BASIC-8: (Erweiterg. ähnl. Ultra-Hires): Mit Tabellenkalkulation, Grafikprogr. u. einer Demo!
1519+1520 UNIX 3.0: Umfangr. Unix(!)-System f. C-128
1521 Grafik: Draw'n'Paint, Interlace-Viewer, Mind Map, Fun Graph, Pic-Shrink (Verkleinert Bilder 1:4)
1522 Textbe-/verarbeitung: Easy-Letter, GoofED(Editor), Outline (Brainstorming), Filemax (Datenbank)
1611 Anw.: Peggy, Zmon, Graphics Primer, C-128-DBase, Type it, Popp, 1581-Programme, RevASM 128 (Disass.)..
1612 Hashbase 128, Colour match,Sprite-Editor, War at sea (Strategiespiel), Calendar 128, ILS, Playpatch, Ramcheck..
1613 Mix: Flight War,Secret of Dark Mountain Lake (dt.Top-Grafikadv. m.25 Räumen), Diagramm-Maker Pro,Managing Stocks,Soundplayer,zahlr.Assembler-Sourcecodes f.Progr.
1614 Soundmaker,Fileprotect, Bootmaker, Fastcopy, Schiffe versenken, Börsenspiel, Break it, Multi-Paint (Malprogr.)...

CP-VERLAG-ORIGINALSOFTWARE: Game-On/Magic-Disk/Golden-Disk

(exclusiv nur bei STONYSOFT)
Folgende Disketten sind nicht PD! (C)opyrights: CP-Verlag! Best of Game-On (**GO**) u. Golden-Disk (**GDK**)-Titel sind stets beideitig randvoll bespielt und kosten jeweils nur ***4,- DM*** (Also 2,- pro Seite). Nur die BESTEN Titel wurden aufgenommen!!!

GO 01 Wirtschaftssimulationen: Fernseh-Sender, Kampf der Genies, Hanseat, Chicago´20, Stargate, Curse of Keys
GO 02 "Muster- u. Brettspiele": T.U.S.G.,Clone + Digital Tangram(vorgeg.Muster basteln), Supercode(Mastermind), Oracle, Connect 4 (4 Gewinnt), Mind Breaker (Memory), Pair of memory, Queens (TOP-DAME-Spiel), Patternia
GO 03 "Verschiebespiele": Color Buster ("Sokoban"), Chubby Chester, Scumm,Addgar,Push it,Joshua (Riesenfelder!), Schiebereien,Solitair (der Klassiker), Move on
GO 04 "Strategie+Kombination":Jumping Cubes(wie GO) Triplex (3 in 1 Reihe), Fadenkreuz, Take'em(+Leveleditor), Mastermind,ACIA,Timerunner,Sysiphus(Ball in's Loch),Triget (tetris-ähnlich), Stone edge (Ballhüpf), Brain Spasm
GO 05 "Kombinationsspiele mit 'Tetrisprinzip": HI SKA DO, Zellion, no deep meaning,Move, Angle, Dr. Foster, Disc-o-very, Cross it,relaxed motions,Perplex II, Paranom
GO 06 "Pipeline-/Pacman-Spiele": Timepuzzle, Craft, Tube madness, 12 o'clock, Orbit,Technoplyn(Riesen-PAC-Man: mit Gespenster-Pistolen),Munch (Pac f.2),Nibbly '92
GO 07 "Plattform-Jump&Run":Cash man, Forester, Dead Zone, Titbit II, Bounce it, Mazer, The Darksword (TOP!!)
GO 08 "Jump and Run II": Bobix(Super!Mit Waffen, zahllose Levels!!), Enforcer, Hektik 2, Cosmox, Project S.O.L.
GO 09 "Jump and Run III":Fred's back III (ideal f.Kinder), Sentence,Moribund,We want more diamonds,SpaceTowers
GO 10 "Tetris-Spiele": Multris,Twin Down,Rowdy,Duotris (1-2 Sp.),Pathal, Quadrant(Top-Hintergrundgrafiken!), Speranza, 5 a row (Mischung aus Tetris u. 5 Gewinnt!)
GO 11 "Bombenleger- u."Frogger"-Spiele":Beatball, Detonators,Firefox,Arc-Doors,Frogger'93,Pharaos Revenge
GO 12 "Breakout-/Space-Invaders-/Ballhüpf-Spiele": Celluloid(Breakout+Lenkung des Balls!), Warball,Plexanoid (viele Extras,ähnl.Arkanoid),Anti(zerst.Sie einfallende Raketen mit Luftminen),Starforce,Declem, Orgatron, Colora
GO 13 "Sportspiele":Holiday-Games(Riesig,ähnl.Summer-/Winter-games),Final Tennis(TOP-3D-Tennisspiel), Bronx-medal(Sportwettkampf in New York,Leichathletik)
GO 14 "Kampf-Sportspiele":Black Panther(Ninja-Karate, üb.20 Schläge, 16 Gegner,Super Grafiken),Wastelands (Karate- und Schwertkampf), Firepit, Ikarus (Duell f. 2)
GO 15 "Flugsimulator- u. (Auto)rennspiele": Intruder, Dinorace, Gravrace, Elec-Tron(Tronrennen, Riesen-Spielfeld 360°-Scroll),Morphicle, Montrix, Xenon Ranger, Parsec
GO 16 "Horizontal-SEU II": Reactor (Action pur:5 Kultspiele in einem: Durchfl. Sie den "Reaktor"(Top-Grafik), als Zwischenspiele gibt's: Frogger, Tetris, Space-Inv. u. etw.neues!),Metal Force,Skylark,Blast'em,Final Encounter
GO 17 "Horizontal-SEU II":Zagon,Pure Seed,Cyrus, Apoxoly, Reactor II (Der Nachfolger!!), Radax, Rooter, Dark Side
GO 18 "Action-Adventures" Deliverance, Clystrop, Jungle Patrol,Tunnels o.terror, Sisiphus,Methodos,Pearl of dawn
GO 19 "Automatenspiele":Pot of fun + Tiffany (Geldautomatensimulationen),Mechanicus(3 versch.Flipper!),Compunet,System4(QBert), Dynamoid,Minefields,Deri-Colors
GO 20 "Ballerspiele gemischt":Django(Im Saloon auf Gaboven schießen u. gleichzeitig 17+4 spielen), Baby blues Tanks (Häuser kaputtballern..),Pull,Dawn beyond UB 11, Psychic Kaos (komplexes Baller- u. Kombinationsspiel)

Die besten Golden-Disks (alle Nr. beidseitig für je 4,-I):

GDK 01 The Yawn(Perfektes Hires-Grafikadventure),Artillery ´90 (achten Sie auf Winkel u. Wind!), Puzzle Shuffle
GDK 02 Titbit (Plattform-Action), Western Contest (Wettbewerb in u. mit den unterschiedlichsten Schießereien)
GDK 03 Double Sphere (Ballspiel), Tough Guys (Top-Karate
GDK 04 Kriegsstrategie-Spiele: Gilded Age + Warlord
GDK 05 Susweet (tetrisähnlich), Killozapp (Ballerorgie)
GDK 06 Lethal-Zone + Enforcer (2 KULT-Ballerspiele-TOP!)
GDK 07 Action-Grafikadventures:Lost Ninja (befreien Sie Ihr Land: sammeln Sie Items, Waffen, Gold u.hören Sie auf die weisen Gnome).Neverending Story II (Spiel zum Film
GDK 08 Ormus Saga (Riesiges Fantasy-Abenteuer, Top-Hit: Kämpfen Sie selbst oder kaufen Sie Truppen!Erobern Sie Städte u.sammeln Sie Wissen!Ziel:Zerschl.d.Ormusclans
GDK 09 Woody the worm (Wurm-eck-nicht-an-Spiel), Space Quiz (interessantes u. sehr anspruchsvolles Quizspiel)
GDK 10 Jump&Run: Warrior, Tibo´s Tale (ideal für Kinder)
GDK 11 European Soccer (Fußball), Western Games (Armdrücken,Bierschießen,Spucken,Tanzen,Kuhmelken,Essen)
GDK 12 Turrican (Mega-Jump & Run & Ballerspiel)
GDK 13 Brubaker (Hires-Grafik-Adventure, Itemsteuerung)
GDK 14 Kangarudy (Hüpfen Sie um die Welt:witziges Action Adventure, verschiedene Reiserouten und Hindernisse)
GDK 15 Oilmania (Schlangespiel), Fourtyfive (Solitair), Heli-Rescue (Schlüssel im Laby finden u. Gefangene retten)
GDK 16 Ostfriesland Games("Sportwettkampf" mit Kuh-,Tee, Schweine-,Dach- u.Radlevel),Greystorm(TOP-Jump&Run
GDK 17 B-Bobs (tolles Plattform-Jump&Run),Aidon(Ballern!)
GDK 18 Crystal Fever (gutes Boulderdash, eine ganze Seite Levels!),Tower of terror + Guardian Tomb(Jump&Run´s)

folgende Magic-Disks sind lieferbar (je Ausgabe 4,-):
Ausgaben 10/89 bis 3/90, 5/90 bis 3/91, 1/92 bis 12/94, wobei die Sommerausgaben: 4+5/92, 7+8/92 sowie 4+5/93 u. 7+8/93 Zweimonatsausgaben sind, die wie eine Ausgabe zählen (eine Diskette). Alle Magic-Disks sind zweiseitig bespielt und enthalten Spiele, Utilities sowie ein Diskmag.

.... ENDE .... (Fortsetzung folgt...!)

TOP 10

Der glückliche Gewinner in diesem Monat ist HOLGER WÜRKE aus Eisenhüttenstadt, dem wir ein Spiel aus unserer Sammlung zukommen lassen.

LESER CHARTS

Wie Ihr vielleicht bemerkt habt, steht hinter jedem Namen eine Zahl oder ein „-". Damit wird die Plazierung im Vormonat angegeben („-", falls das Spiel neu in die Top 10 gewählt wurde).

Damit Ihr, die Leser, Eure eigene Top 10 der beliebtesten Spiele mitgestalten könnt, müßt Ihr Eure Stimme dazu abgeben. Dazu nehme man eine Postkarte, schreibe seinen Namen und Anschrift darauf und richte diese an:

CP Verlag GmbH
C64 - Top 10
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

Auf der Rückseite der Postkarte muß deutlich lesbar der Name des Spieles stehen, für das Ihr Eure Stimme abgebt. Teilnehmen kann jeder mit einer Stimme pro Monat.

Die zehn Spiele, die die meisten Stimmen erhalten, gelangen in die Top 10.

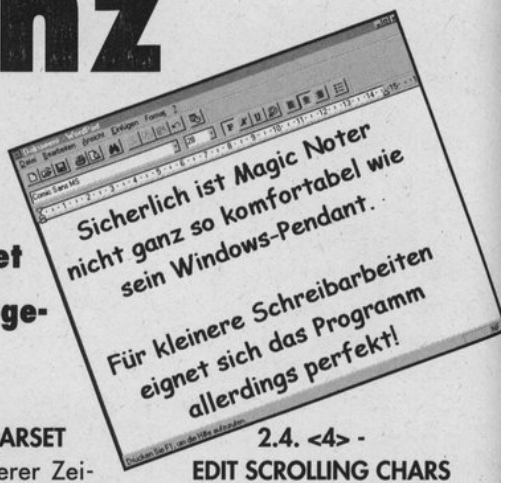
Unter allen Teilnehmern der Top 10 Lesercharts verlosen wir jeden Monat ein Spiel aus unserer Sammlung. Spezielle Wünsche können wir wegen der schlechten Verfügbarkeit mancher Spiele leider nicht mehr erfüllen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt.

Platz		Vormonat
1	Pirates	2
2	Lemmings	1
3	Sword of Honour	4
4	Turrican 2	3
5	Zak McKracken	5
6	Shopping AG	7
7	Berania	8
8	Maniac Mansion	6
9	Mechanicus	9
10	Fred´s in Troubles	-

Magic-Noter

Die magische Korrespondenz

Das Programm „Magic Noter" auf dieser MD ist ein kleiner, aber feiner Noter, mit dem Ihr Euren C64-Bekannten elektronische Briefe schreiben und zukommen lassen könnt. Hierzu wartet das Programm mit verschiedenen Textgeschwindigkeiten und sogenannten Scrolling-Chars zur Verschönerung auf.



1) ALLGEMEINE BEDIENUNG

Nach dem Laden und Starten des Programms befindet Ihr Euch nach kurzer Entpackzeit schon gleich im Hauptmenü, von wo aus Ihr zunächst alle wichtigen Einstellungen zu Eurer Note vornehmen könnt und solltet. Da nach dem Aufrufen des eigentlichen Editors nicht mehr zu diesem Menü zurückgekehrt werden kann, solltet Ihr Euch also Euren Zeichensatz und Eure Musik zuvor zurechtlegen und gegebenenfalls die Scrolling-Chars nach eigenem Geschmack ändern. Hiernach ruft Ihr den Editor auf, in dem die eigentliche Note mit all ihren Besonderheiten eingegeben werden kann. Von hier könnt Ihr dann letztendlich auch die Note auf Diskette speichern, von wo aus sie als normales RUN-File geladen und gestartet werden kann.

2) DAS HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü können mit Hilfe der Tasten <1> bis <8> die einzelnen Menüpunkte aufgerufen werden. Des weiteren könnt Ihr mit Hilfe der Tasten von <A> bis <F> eine der sechs im Magic Noter schon enthaltenen Musiken aufrufen. Diese sind auch gleich schon hörbar, so daß Ihr die gewünschte Musik bequem einstellen könnt. Wem diese sechs nicht gefallen, der kann natürlich auch ein eigenes Musikstück nachladen. Kommen wir nun jedoch zu den einzelnen Menüpunkten. In spitzen Klammern seht Ihr hierbei die Taste, die gedrückt werden muß, um den entsprechenden Menüpunkt aufzurufen:

2.1. <1> - LOAD A SOUND

Hiermit wird ein neues Musikstück in den Magic Noter geladen. Hierbei dürfen ausschließlich solche Musikstücke verwendet werden, die im Speicher von Adresse $1000 bis $2000 gehen (dez. 4096 bis 8192) und die bei $1000 die Init-Routine, bei $1003 die Play-Routine, die 50 mal pro Sekunde aufgerufen werden muß, enthalten. In der Regel ist das jedoch bei den meisten Musikstücken aus dem PD-Bereich der Fall; zumindest bei denen, die an Adresse $1000 geladen werden. Um eine neue Musik zu laden, müßt Ihr nun lediglich den gewünschten Filenamen eingeben und natürlich die entsprechende Diskette im Laufwerk bereithalten. Nach dem Drücken von <RETURN> wird die Musik nun geladen. Da selbige im Bereich von $1000-$2000 liegen muß, kann sie nur maximal 7 Blocks lang sein. Entspricht das Musikstück nicht den oben aufgeführten Restriktionen, so wird der Magic Noter nach dem Laden abstürzen!

2.2. <2> - LOAD A CHARSET

Hiermit wird ein anderer Zeichensatz nachgeladen. Dieser sollte dem allgemeinen Format hierfür entsprechen, so wie die Zeichen auch im Speicher liegen. Natürlich kann er auch Sonderzeichen oder Grafiken enthalten, die Ihr dann quasi 'von Hand' zeichenweise auf den Bildschirm bringen müßt. Wie auch schon in 2.1. müßt Ihr zum Laden lediglich den gewünschten Filenamen eingeben und mit <RETURN> die Eingabe abschließen.

2.3. <3> - VIEW CHARSET

Hiermit könnt Ihr kontrollieren, ob der Zeichensatz richtig nachgeladen wurde. Der Menüpunkt zeigt lediglich den aktuell im Speicher befindlichen Zeichensatz auf dem Bildschirm an. Durch Drücken einer beliebigen Taste kommt Ihr wieder zum Hauptmenü zurück.

2.4. <4> - EDIT SCROLLING CHARS

Der Magic-Noter unterstützt acht Sonderzeichen die ständig in verschiedene Richtungen durchgerollt werden. Dadurch kann man sich bewegende Muster erzeugen. Diese Zeichen können in die Note mit eingebaut werden, um etwas „Leben" in den Text zu bringen. Der Magic Noter enthält schon acht vordefinierte Scroll-Muster. Wenn Ihr Eure eigenen Muster entwerfen möchtet, so müßt Ihr diesen Menüpunkt aufrufen. Das Programm fragt zunächst, welches der acht Zeichen Ihr verändern möchtet. Dies könnt Ihr durch Drücken einer der Tasten von <1> bis <8> beantworten. Hiernach erscheint eine vergrößerte Darstellung des betreffenden Zeichens auf dem Bildschirm, das Ihr nach Belieben ändern könnt. Hierzu wird der Cursor mit den Cursortasten

DIE SCROLLING CHARS

Char1: <SHIFT>-<A>	**scrollt nach unten**
Char2: <SHIFT>-<B>	**scrollt nach oben**
Char3: <SHIFT>-<C>	**scrollt nach links**
Char4: <SHIFT>-<D>	**scrollt nach rechts**
Char5: <SHIFT>-<E>	**scrollt nach links unten**
Char6: <SHIFT>-<F>	**scrollt nach rechts oben**
Char7: <SHIFT>-<G>	**scrollt nach links oben**
Char8: <SHIFT>-<H>	**scrollt nach rechts unten**

durch das Edit-Fenster bewegt. Mit der <SPACE>-Taste könnt Ihr einen Pixel setzen bzw. löschen. Mit der <Pfeil_links>-Taste gelangt Ihr wieder ins Hauptmenü zurück, wobei das eingegebene Zeichen automatisch in den Zeichensatz übernommen wird. Die einzelnen Scrolling-Chars können später im Editor durch Schreiben eines der Zeichen auf den Tasten <SHIFT>-<A> bis <SHIFT>-<H> in den Text eingefügt werden. Jedes dieser Zeichen verfügt über eine andere Scroll-Richtung. Ihr solltet beim Editieren Eures Zeichensatzes übrigens darauf achten, daß Ihr die Zeichen auf <SHIFT>-<A> bis <SHIFT>-<F> nicht für eigene Zeichen verwendet, da sie ja von den Scrolling-Chars überschrieben werden!

2.5. <5> - VIEW SCROLLING CHARS

Mit diesem Menüpunkt könnt Ihr Euch die selbst erstellten Scrolling-Chars ansehen. Hierzu müßt Ihr nach Aufrufen des Menüpunktes wieder die gewünschte Char-Nummer mit einer der Zifferntasten von <1> bis <8> angeben. Hierauf erscheint das gewählte Zeichen auf dem Bildschirm, wobei die entsprechende Scroll-Animation zu sehen ist. Mit einer beliebigen Taste gelangt Ihr von hier wieder ins Hauptmenü zurück.

3) DER NOTE-EDITOR

Nach Aufrufen des Menüpunktes „Start Noting" seht Ihr zunächst noch eine kleine Hilfsseite, die Euch nochmals über Tastenfunktionen des Noters informiert. Die am unteren Bildschirmrand stehende Frage „Start Noting (Y/N)?" müßt Ihr mit <Y> beantworten, um in den Editor zu gelangen. Mit <N> könnt Ihr noch frühzeitig abbrechen und wieder ins Hauptmenü zurückkehren, um von dort noch evtl. notwendige Änderungen durchzuführen, bevor Ihr die Note editiert. Habt Ihr den Editor gestartet, so seht Ihr einen schwarzen Bildschirm vor Euch, der ein kleines Kästchen als Cursor enthält. Es sind alle sonst üblichen Steuerzeichen benutzbar (<CLR>, <HOME>, <RVS ON>, <RVS OFF>, etc). Des weiteren enthält der Magic Noter noch einige Sonderfunktionen, die über die F-Tasten aufgerufen werden. Mit den Tasten <F1>, <F3>, <F5> und <F7> kann die Cursorgeschwindigkeit eingestellt werden, mit der der Noter später den Bildschirm aufbauen soll. Hierbei blinkt der Bildschirmrahmen nach dem Einschalten einer bestimmten Geschwindigkeit kurz auf. Mit den Tasten <F4> und <F6> könnt Ihr nun die Bildschirmrahmen- und -hintergrundfarbe erhöhen und somit zwischen den 16 Farben des C64 durchschalten. Diese Farbänderungen werden auch später in der Note zu sehen sein. Mit der Taste <F2> wird ein Sondercode in die Seite eingefügt, der den Noter an dieser Stelle anhalten läßt und darauf wartet, daß der Benutzer eine Taste drückt (z.B. vor dem Weiterblättern auf eine neue Seite).
Mit <F8> beendet Ihr Euren Text. Hiernach fragt der Magic Noter nach einem Filenamen für die Note. Nach Eingabe desselben und anschließendem <RETURN> wird die Note nun mit Musik, Zeichensatz und Text auf der Diskette im Laufwerk abgespeichert. Das so erzeugte Note-File kann nun ganz normal mittels LOAD"NAME",8 geladen und durch einen „RUN"-Befehl gestartet werden. Es empfiehlt sich jedoch, es nachträglich mit einem Cruncher zu packen, damit es kürzer wird. Die Abspielroutine der Note befindet sich an Adresse $3A00 (dez. 14848). Diese Adresse könnt Ihr als Startadresse beim Packen angeben. Die Tastenbelegung des Editors findet Ihr in einer Übersicht im Kasten „Die Editorfunktionen".

(ub)

DIE EDITORFUNKTIONEN

Cursor-Geschwindigkeit:

<F1>:	**Lightspeed (Rahmen blinkt weiß)**
<F3>:	**Fast Speed (Rahmen blinkt hellgrau)**
<F5>:	**Medium Speed (Rahmen blinkt mittelgrau)**
<F7>:	**Slow Speed (Rahmen blinkt dunkelgrau)**

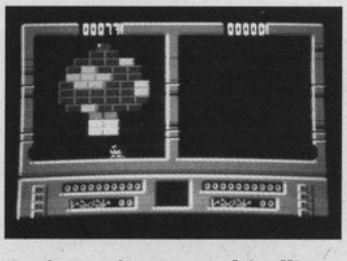
Sonstige:

<F2>:	**Im Text auf Taste warten**
<F4>:	**Rahmenfarbe um 1 erhöhen**
<F6>:	**Hintergrundfarbe um 1 erhöhen**
<F8>:	**Texteingabe beenden und Note speichern**

Scrollchars mit <SHIFT>-<A> bis <SHIFT>-<H>.

SILVA POD

Bei diesem Spiel dreht sich alles um Steine. Ziel der ganzen Angelegenheit ist es, den „Magic Pod" zu finden und mit einem gezielten Schuß (Druck auf den Feuertaster des Joysticks) zu zerstören. Doch nicht immer ist dieser auch leicht zu finden. Manchmal gibt es mehrere von ihnen, und alle bis auf einen sind Attrappen, die gutmütigen Spielern das Leben schwer machen.
Ein „Stone Pod" zeichnet sich dadurch aus, daß er unzerstörbar ist. Die „Mud Pods" hingegen sind nur ein wenig widerstandsfähiger als die normalen Steine: Es bedarf hier mehrerer Treffer, um sie zu zerstören. Ist ein Stein mit einem „E" gekennzeichnet, dann bedeutet das, daß hier ein Extra versteckt ist, das automatisch aufgenommen wird. Dieses Extra könnten zum Bleistift Waffen, Zusatzleben oder Bonuspunkte sein - vielleicht passiert es aber auch, daß der Spieler mal eben für zehn Sekunden einfriert.
„Silva Pod" beinhaltet 42 Level mit jeweils zwei Bildern, was insgesamt also satte 84 Stationen macht. Außerdem warten auf den Spieler 9 Waffen und 8 Extras. Achtung: Die Schüsse prallen von den Wänden ab und können so zu gefährlichen Querschlägern werden. Gewitzte Spieler nutzen diese Besonderheit jedoch aus, um so ungünstig gelegene Steine zu zerstören.
Während des Spiels läuft ein Zeitlimit, innerhalb dessen man nach Möglichkeit den „Magic Pod" finden und zerstören sollte. Gelingt dies nicht, und die Zeit ist schon vorher abgelaufen, so gelangt der Spieler trotzdem in den nächsten Level, jedoch wird ihm zur Strafe ein Leben abgezogen. Viel Spaß!

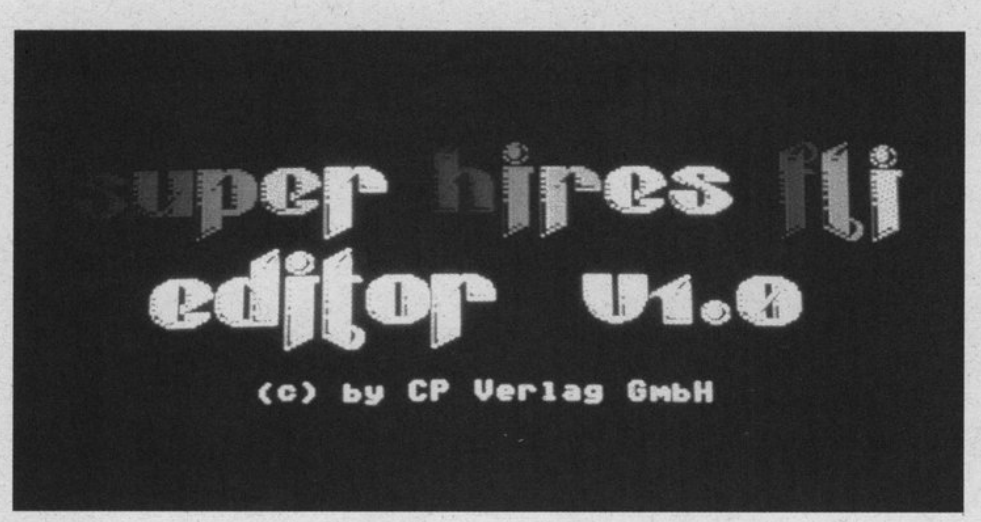


Steine mit unterschiedlichen Eigenschaften gilt es zu durchbrechen. Manche sind unzerstörbar, andere lösen sich nach der ersten Berührung in Staub auf.

Im „Battle Mode" kann „Silva Pod" übrigens auch zu zweit gegeneinander gespielt werden - mit dem Zusatzgag, daß man hier seinen Gegner einfrieren kann.

Super-HIFLI-Edit

Schillernd bunte Bilder



Daß die Farbwahl im Multicolor-Grafik-Modus des C64 dem Grafik-Künstler Einschränkungen auferlegt, ist Euch sicherlich bekannt: Außer daß man pro 8x8-Pixel-Block nur vier verschiedene Farben wählen darf, wovon auch noch eine für das gesamte Bild gleich sein muß, halbiert sich zusätzlich die Auflösung in der Horizontalen auf nur 160 Pixel pro Zeile, die zudem recht „klobig" wirken, da sie genauso breit sind wie zwei Hires-Pixel.

Im Hires-Modus ist die Farbwahl noch eingeschränkter, kann man doch nur zwei verschiedene Farben für einen 8x8-Pixel-Block wählen. Die Vergangenheit sowie der Erfindungsreichtum der Hardware-Coder zeigten jedoch, daß man aus dem VIC auch noch ganz andere Grafikdarstellungen herauskitzeln kann, so z. B. den sogenannten Super-Hires-Modus, der es durch einen Rastertrick ermöglicht, im Hires-Modus bis zu vier Farben pro 8x8-Pixel-Block wählen zu können. Solche Grafiken sehen durch die feinen Pixel schon viel besser aus als normale Multicolor-Grafiken. Die Krönung setzt dem Ganzen nun jedoch das Programm „Super-HIFLI-Edit" aus dieser MD auf. Durch einen weiteren Rastertrick, den sogenannten FLI-Effekt, ist das Programm in der Lage, Bilder darzustellen, die in einer Zeile eines 8x8-Pixel-Blocks bis zu vier verschiedene Farben enthalten. Man kann zu den normalen FLI-Bildern noch zwei Zusatzfarben definieren, die für das gesamte Bild gleich sein müssen. Das Ergebnis sind erstaunlich bunte Farbbilder in Hiresauflösung, also 320 Pixel in der Breite, die die Qualität von Super-Hires-Bildern noch übertreffen!

1) ALLGEMEINE HINWEISE

Nach dem Laden und Starten des Programms seht Ihr zunächst ein Einschaltbild, während dessen das Programm entpackt wird. Hiernach erscheint der Programmtitel, aus dem heraus mit <SPACE> in die Hilfsseite gesprungen wird, die Ihr mit <RETURN> verlassen müßt. Hiernach verzweigt das Programm in den Zoom-Modus, in dem das Bild editiert wird. Da die Darstellung eines Super-HIFLI-Bildes die gesamte Rechenzeit des C64 aufbraucht, kann nur in diesem Modus gemalt werden. Hierzu müßt Ihr mit Hilfe eines Joysticks in Port 2 den pulsierenden Zeichencursor über den Bildschirm bewegen und einzelne Pixel in der momentan eingestellten Zeichenfarbe durch Drücken des Feuerknopfes setzen. Bei Lade- und Speicheroperationen werden ggf. notwendige Filenamensendungen automatisch angefügt. Bei der Eingabe des Filenamens oder eines Floppybefehls kann mit der <DEL>-Taste korrigiert und mit der <RETURN>-Taste die Eingabe abgeschlossen werden.

2) DIE BEDIENUNG

Wie bei den meisten Programmen, die es ermöglichen, mit Hilfe von Raster-Tricks mehr aus dem C64 herauszukitzeln, als er eigentlich zu leisten vermag, präsentiert sich die Bedienung des

TASTENBELEGUNG

F1/F2	Zusatzfarbe1 hoch-/runterzählen
F3/F4	Zusatzfarbe2 hoch-/runterzählen
A - P	Farbe 0-16 als Zeichenfarbe wählen
CLR	Bildpuffer1 löschen
*	Bildpuffer1 und 2 miteinander vertauschen
<-	Bildpuffer1 in Bildpuffer2 kopieren
SPACE	Bildpuffer1 als Vollbild anzeigen
C=	Von Anzeige zurück zum Zoom-Editor
X	Reset auslösen und damit Programm beenden
@	Floppy-Befehl senden (z.B. zum Formatieren)
SHIFT-D	Directory anzeigen (<SPACE> für zurück)
SHIFT-H	Anzeige der Tastenbelegung (<RETURN> für zurück)
SHIFT-L	Gepacktes Bild („.SHF") laden
SHIFT-S	Gepacktes Bild („.SHF") speichern
SHIFT-I	Artstudio-Bild importieren
Commo-I	Hires-FLI-Bild importieren
Commo-L	Ungepacktes Bild („.UNP") laden
Commo-S	Ungepacktes Bild („.UNP") speichern
Commo-W	Anzeigeprogramm als „SUPER-HIFLI-VIEW" speichern

Super-HIFLI-Edit (im folgenden „SHE") spartanisch. Sie beschränkt sich auf einfache, per Tastendruck aufrufbare Funktionen zum Wählen der Farben, Bearbeiten der internen Bildpuffer sowie das Laden und Speichern von Grafiken. Die Tastenbelegung könnt Ihr dem Kasten „Tastenbelegung" entnehmen. Selbige könnt Ihr Euch auch durch Drücken von <SHIFT>-<H> im Programm anzeigen lassen.

2.1. FARBWAHL

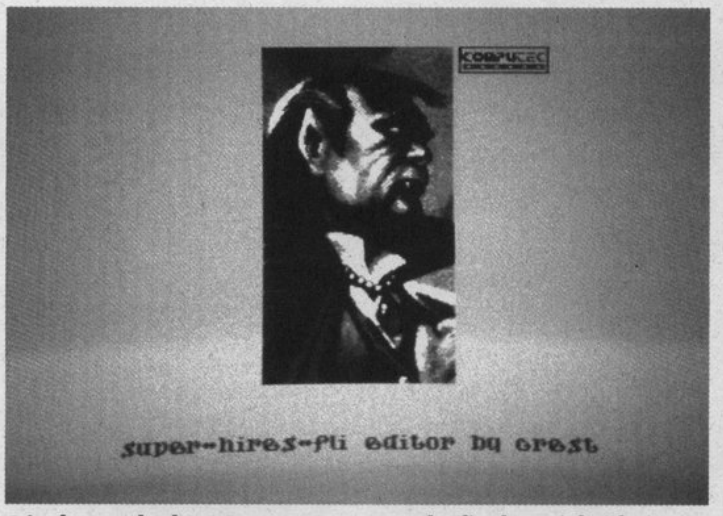
Prinzipiell gilt für die Farbwahl folgende Regel: Zunächst die gewünschte Farbe mit einer der Tasten von <A> bis <P> auswählen und mit dem Joystick die Pixel in dieser Farbe an gewünschter Position setzen. Sollten in der Umgebung dieses Pixels nicht mehr genügend Farben zur Verfügung sein, so färben sich andere Pixel ebenfalls in dieser Farbe. Zum Korrigieren müßt Ihr falsche Pixel wieder schwarz färben und ggf. eine neue Farbe ausprobieren. Des weiteren sollten die Zusatzfarben 1 und 2 eingestellt werden (<F1>/<F2> sowie <F3>/F4>) BEVOR Ihr mit dem Zeichnen beginnt. Diese beiden Farben können nur für das gesamte Bild gelten und werden immer dann benutzt, wenn Ihr die eingestellte Farbe als Zeichenfarbe verwendet. Wenn Ihr also im Voraus wißt, daß Ihr z. B. viel Blau in Eurem Bild habt, dann solltet Ihr diese Farben zu Beginn schon auf hell- und dunkelblau einstellen. Werden sie später nochmals geändert, so ändern sich alle Bildteile mit, die in dieser Farbe gezeichnet wurden! Die aktuelle Einstellung der Zusatzfarben ist den Anzeigen „COLOR1" und „COLOR2" am unteren Bildschirmrand zu entnehmen. Ganz rechts ist hier auch die momentan eingestellte Zeichenfarbe („PAINTCOLOR") zu sehen.

2.2. DER ZWEITE BILDPUFFER

Der SHE arbeitet mit zwei Bildpuffern, die es ermöglichen, z. B. eine UNDO-Funktion durchzuführen. Alle Zeichenfunktionen beschränken sich auf Bildpuffer1. Möchtet Ihr Bildpuffer2 verändern, so müssen die Puffer zuvor mit <*> vertauscht werden. Da ein Super-Hires-FLI einiges an Platz im Speicher belegt, kann das einige Sekunden dauern, in denen kein Bild auf dem Bildschirm zu sehen ist. Eine Kopie von Puffer1 kann auch für ein späteres UNDO in Puffer2 kopiert werden, indem Ihr <Pfeil links> drückt. Um dieses Bild wieder zurückzuholen, müßt Ihr wiederum Puffer1 und Puffer2 durch <*> vertauschen.

2.3. LADEN UND SPEICHERN

Die Funktionen zum Laden und Speichern von Bildern gibt es in mehreren Variationen. So können z. B. auch die Bilder aus dem Programm „Artstudio" sowie normale Hires-FLI-Bilder in den SHE eingeladen werden, um ihnen eine noch bessere Farbbrillanz zu verpassen. Um Artstudio-Bilder zu lesen, müßt Ihr <SHIFT>-<I>, um Hires-FLI-Bilder zu lesen, <C=>-<I> drücken. Beim Importieren von Hires-FLI-Bildern wird zusätzlich noch nach der Lage der Bitmap gefragt, die entweder in den unteren oder oberen 8 KB des 16 KB-VIC-Bereichs liegen kann. Dies wird nicht von allen Programmen gleich gehandhabt, weswegen sich der Formataufbau bei manchen Hires-FLI-Bildern unterscheidet. Ihr könnt die Bitmap-Lage angeben, indem Ihr bei der Abfrage <H> oder <L> (für „High" oder „Low") angebt. Ist nach dem Laden nur Grafikmüll auf dem Bildschirm zu sehen, so war es die falsche Wahl, und Ihr müßt die Grafik wieder laden, diesmal jedoch in der jeweils anderen Einstellung. Des weiteren unterscheidet SHE zwischen zwei verschiedenen Methoden, ein Bild zu laden und zu speichern, nämlich in gepackter oder ungepackter Form. Bilder letzterer Sorte tragen immer die Endung „.UNP" und können dadurch, daß sie als rohe Speicherdaten vorliegen, auch in eigenen Programmen verwendet werden (siehe 2.4). Gepackte Super-Hires-FLI-Bilder tragen immer die Endung „.SHF" und sollten immer dann in diesem Format abgelegt werden, wenn sie wieder in den SHE eingeladen werden sollen. Die Dateien werden dadurch erheblich kürzer, was letztendlich auch die Ladezeiten verkürzt.

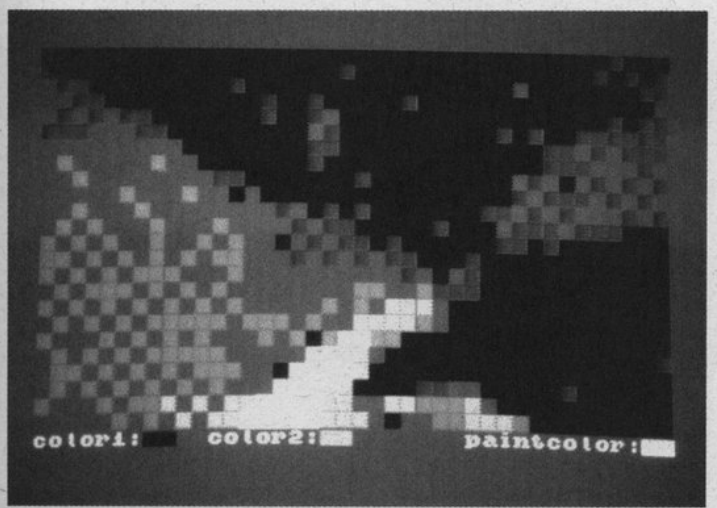


Direkt nach dem Programmstart befinden sich übrigens schon zwei atemberaubende Bilder in beiden Puffern. Seht sie Euch einfach mit <SPACE> an. Um das zweite Bild zu sehen, müßt Ihr vorher natürlich die Bildpuffer vertauschen.

2.4. DAS ANZEIGEN VON SUPER-HIFLI-BILDERN

Drückt Ihr im Programm die Tastenkombination <C=>-<W>, so wird ein kleines File unter dem Namen „SUPER-HIFLI-VIEW" auf die momentan eingelegte Diskette gespeichert. Dies ist ein Programm, mit dem Super-HIFLI-Bilder angezeigt werden können. Hierzu müßt Ihr das anzuzeigende Bild zunächst in ungepackter Form aus dem SHE heraus speichern.

Nach einem Reset muß dieses Bild nun absolut, also mittels LOAD"BILDNAME",8,1 in den Speicher des Rechners geladen werden. Ebenso müßt Ihr mit dem Anzeigeprogramm verfahren (LOAD"SUPER-HIFLI-VIEW",8,1), wobei ggf. zwischendurch ein „NEW" ausgeführt werden muß. Um das Bild nun anzuschauen, müßt Ihr das Anzeigeprogramm mittels „SYS4096" starten. Durch Drücken der <SPACE>-Taste wird die Anzeige durch einen Reset verlassen. Natürlich könnt Ihr beide Dateien auch mit Hilfe eines Linkers zusammenfügen und anschließend packen. Die Startadresse, die der Packer von Euch verlangt, ist dez. 4096 oder $1000.



Im Editor ist von der hohen Auflösung kaum etwas zu erkennen - noch sieht alles grob und klötzchenhaft aus.

(ub)

HIER SCHREIBT PAUL PLODDER

Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen Runde „Paul Plodder drückt die Senftube" kurz vor dem Jahreswechsel. Daß früher alles besser war, das hatten wir erst neulich in der Abt. Leserbriefe. Inzwischen hat mich nicht nur ein weiterer Leserbrief zu dieser Thematik erreicht, den Ihr irgendwo auf den nächsten Seiten abgedruckt findet, sondern ich bin neulich noch dazu auf einer nachmittäglichen Zapptour durch den Programmdschungel meines Fernsehgerätes auf ein bemerkenswertes Gespräch gestoßen.

Wie Ihr wißt, schalte ich gelegentlich ja mal ganz gerne den deutschen Musiksender Viva ein, und neulich landete ich mitten in „Interaktiv", jener Sendung, bei der die Sorgen und Problemchen der Viva-Klientel live von den Star-VJ's beantwortet werden (der Alptraum Eures L'onkels, aber das nur am Rande). Heike Markatsch hatte also gerade einen 27jährigen Zuschauer an der Strippe, der sich gar bitterlich darüber beklagte, daß er nun doch schon so alt ist und (Achtung, jetzt kommt's) deshalb die ganze geile Technozeit verpaßt, weil er ja nun schlecht als Oldie zwischen all dem jugendlichen Ravergemüse herumhüpfen kann. Etwas Vergleichbares hat es zu seiner Jugend nicht gegeben, und damit wird er nun gar nicht fertig.

„Du bist aber nicht verbittert?", fragte die Girlie-Moderatorin, die dem Anliegen des Anrufers wohl irgendwie nicht so ganz folgen konnte, am Ende des Gesprächs naiv an und mußte sich die (sehr wohl verbitterte) Antwort anhören: „Doch, schon!". Kult! Könnt Ihr Euch den Plodder vorstellen, wie er da auf seinem Bett saß und sich vor Lachen auf die Schenkel klopfte? Nein, ich fand diese Reality-TV-Unterhaltung wirklich erste Sahne, offenbarte sie doch einmal mehr die eigentlichen Sorgen und Nöte unserer Gesellschaft (aber auch das hatten wir ja erst neulich mit den weinenden Take That-Girls - wenn ich es mir recht überlege, werden eigentlich so ziemlich alle gesellschaftsrelevanten Themen irgendwie im Forum der Magic Disk Classic abgehandelt, habe ich recht?!). Ich wüßte jedenfalls nicht, wie ich reagieren würde, wenn mir nun plötzlich ein zwölfjähriger C 64-Besitzer schreiben und die Ohren volljammern würde, daß er zur Hochzeit des Brotkastens noch in den Kindergarten ging undsoweiterundsofort... (Senf ihn ein! - die begeisterte Red.)

Wie auch immer - wenn Euch diese Zeilen erreichen, ist es zwar Januar und mitunter draußen gar eisigkalt, doch dank meines neuen fernbeheizbaren Briefkastens (eine Gabe der Kollegenschaft zum Weihnachtsfeste - an dieser Stelle herzlichen Dank!) wird der fleißige Postmann künftig auch beim garstigsten Frost die eherne Klappe zum Schlitz heben und die vielen Briefe einkippen können. Gelobt sei der Herr!

Schreibt mir - es gelten keine faulen Ausreden! Meine Adresse:

CP Verlag GmbH
z. H. Paul Plodder
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

Einen Gruß will ich an dieser Stelle noch schnell loswerden. Marc Kaiser aus Hannover hat mir einen ellenlangen Brief (den längsten, den ich je bekommen habe!) geschrieben, der mir jedoch zu privat für einen Abdruck ist. Marc, Du wirst demnächst von mir hören! (Ha, schaut nur, wie er seinen Lesern droht - der entgeisterte Setzer).

Aus Iserlohn hat mir Uwe Kohlmann geschrieben:

„Hallo, Professorchen! Die Magic Disk Classic gefällt mir super! Habt Ihr gut hinbekommen. Daß die Playtime weggefallen ist, ist auch kein sehr großer Verlust für mich, aber eine Sache fehlt mir in der MDC: Kleinanzeigen. Sie sind oft eine gute Möglichkeit, billig an Soft- und Hardware zu kommen.

Eine Frage mal an Dich und den Rest der Redaktion: Habt Ihr eigentlich kein Fax für Leserbriefe? Oder wie oder was? Naja, was soll's. An dieser Stelle möchte ich mich für die vielen Tips von anderen Leserinnen und Lesern bedanken - Ihr seid die besten Freaks! Neulich ging mir eine sehr gute Leseraktion durch den Kopf, die da lautete „Pizza für Plodder" (anstatt „Brot für die Welt") ... Einen schönen Gruß aus dem Sauerland an Maniac Fred und die Redaktion."

Vielen Dank, Uwe! Faxen willst Du machen? Bitte nicht! Unser altes klappriges Redaktionsfax ist eh' schon völlig überlastet. Kleinanzeigen in der MDC wären natürlich schon eine feine Sache, aber bislang scheiterte derartiges immer aus Personal- und Platzgründen. Ich werde es bei der nächsten Redaktionskonferenz trotzdem noch einmal auf den Tisch bringen.

Wie war das mit dem Schlachtruf „Ein Mädel hat uns geschrieben!"?! Na, sparen wir uns das diesmal. Von Sandra Sia aus Leipzig stammen folgende Zeilen:

„Seid gegrüßt, edler Lord Plodder! (Jawohl, die Anrede des Jahres! So und nicht anders bitte - pp) Was mußte ich letztens lesen? Die weibliche Leserschaft der MDC tendiert stark gegen Null? Vergiß es, so schnell wirst Du uns nicht los. Ich gebe zu, reine Bequemlichkeit hielt mich davon ab, Dir öfter zu schreiben. Aber ich gelobe Besserung.

Achtung: Die vielgerühmte Quelle für C 64-Besitzer, „Zur 48" in Markkleeburg, ist umgezogen. Seit September direkt in Leipzig (04229), Wachsmuthstraße 10 im Kaufhaus am Adler. Vorher hatte der Laden noch einen super Ausverkauf: PC-Spiele zu sagenhaft günstigen Preisen (man verzeihe mir den Frevel, einen PC zu besitzen, aber als fortschrittliches Höhlenmonster muß man halt mit der Zeit gehen). In der C 64-Abteilung fand ich keine roten Preisschilder - ein gutes Zeichen dafür, daß „Zur 48" auch nach dem Umzug noch eine gute Adresse für uns sein wird (hoffe ich!).

Kommen wir nun zu unser aller Lieblingsthema, Paul. Fährst Du immer noch Deinen alten schwarzen Ford Fiesta? Wie groß ist Deine Tiefkühltruhe? Wo genau wohnst Du? Welche Abwehrsysteme hat Dein Kühlschrank? Reichen Deine Vorräte überhaupt für eine dieser Überfallparties, bei denen der Hausherr gefesselt im Keller liegt und dann die gesamte Nachbarschaft eingeladen wird? Andererseits: Kann ich das jemandem antun, der zugegeben hat, daß Mel Brooks „Spaceballs" einer der genialsten Filme aller Zeiten ist? Du siehst, ich bin schon eine Weile dabei und habe mal wieder in alten Ausgaben gekramt...

Zur Gourmetecke kann ich nicht allzuviel beitragen. Kinderschokolade landet bei mir vor dem Verzehr grundsätzlich im Tiefkühlschrank. Im Moment bin ich ganz vernarrt in die Milka mit Keks. Leider momentan meistens nicht lieferbar, so die Auskunft im Supermarkt. Ist vielleicht auch besser so - brauch' ich die Personenwaage doch noch nicht wegzuwerfen. Mein Bruder klärt mich gerade auf, daß es sich bei der Magic Disk um ein Computermag handelt und ich nicht so viel branchenfernen Müll schreiben soll, zumal ich seiner Meinung nach sowieso eine Floppy nicht von einem Toaster unterscheiden kann. Was natürlich nicht stimmt. Floppy ist das Ding, das die meiste Zeit vor sich hinrattert, ohne auch nur irgendwelche Anstalten zu machen, Daten in den Compi zu laden...

Übrigens: Sagt Dir Terry Pratchetts „Scheibenwelt" etwas (die Bücher, nicht das Spiel). Ich finde diesen haarsträubenden Unsinn einfach genial, kann aber niemand aus meinem Freundeskreis davon überzeugen (ich sollte wohl erstmal testen, ob sie überhaupt lesen können!). Besser, ich beende diesen Brief, auf den die Welt sicherlich nicht gewartet hat. Gruß an alle Trekkies - Glück und langes Leben!"

Vielen Dank, Sandra! Fragen über Fragen ... ja, ich fahre noch immer meinen kleinen schwarzen Fiasko, wohne nach wie vor in diesem kleinen Kaff nahe Nürnberg (wie hieß es doch gleich?!) und habe meinen 550 Liter Kühlturm noch immer nicht gesichert (bringt nix). Terry Pratchetts „Scheibenwelt" kenne ich leider nicht. Übrigens ist mir das völlig Wurst, ob die Welt auf Deinen Leserbrief gewartet hat oder nicht - ich habe mich darüber gefreut und ihn sogleich in meinen Rechner abgetippt (Schleimer! Außerdem faßt Dein Kühlturm gerade mal 214 Liter, wir haben nachgeguckt! - der Rest der Red.).

Das Wort hat Thorsten Zielke aus Villingendorf:

„Hallo, Paul! Es tut mir ja sehr leid, aber ich muß Dir schon wieder schreiben, denn in der Ausgabe 11/95 fielen mir doch einige Sachen auf. Hallo, bist Du noch da? Prima! Thema „C 65": Der war tatsächlich geplant, und es wurden sogar einige Prototypen hergestellt. Im 64er-Magazin waren sogar Photos von ihm zu sehen, und man konnte einen gewinnen. Mal ein paar Daten: 3,54 Mhz, bis zu 8 Mbyte RAM, VGA (bis 1280 * 200, bis 4096 Farben), Stereo SID, internes 3,5" Laufwerk (1581 Format)...

Ich habe mir, wie übrigens Mike Kaiser auch, ein paar ältere Ausgaben angesehen und festgestellt, daß seit einiger Zeit kaum mehr über das angebliche Aussterben des C 64 gesprochen wird. Es gab mal eine Zeit, da erschien fast keine Ausgabe ohne dieses Thema. Ich denke einfach mal, es sind nun wirklich nur noch felsenfeste Fans dabei, die sowieso nie an das Ende des C 64 geglaubt haben. Oder was meinst Du, woran es liegt? Das war's dann schon. Tschüß & alles Gute."

Dankeschön, Thorsten, genannt „die treueste aller treuen Tomaten", für Brief und Infos. C 65? Nie zu Gesicht gekriegt! Jaja, steinigt mich nur - wer ohne Schuld ist, werfe den ersten Brocken! Das war doch damals typisch Commodore: Groß rumgeredet, aber so richtig draus geworden ist meistens nix. Das Triumvirat aus VC 20, C 64 und C 128 (obwohl der schon allein softwaremäßig eigentlich auch nie so richtig ausgenutzt wurde und eigentlich immer ein besserer 64er geblieben ist) mal ausgenommen. Das mit dem Verstummen der „Oh mein Gott, der Brotkasten stirbt aus!"-Klagen sehe ich genauso. Wie sagte schon Darwin? „Only the eingefleischtest Brotkastenfreak will survive!".

Folgende Zeilen hat mir Mathias Gumz aus Barby gesandt:

„An Heeerrn Profeeessor Paaáaaule Plodddddda! Zawoi Briefe, gleich doppelt hintereinander abgedruckert - ah, da macht das Herz Sprünge .... grggl (was macht das Herz im Hals? Ach ja, Sprünge). Das hebt den Plodder-Index um zwei Pünktchen! Ihr erscheint

auf Papier (+- 0), die Playtime ist eingestellt (-x Punkte), der Rollenspielteil ist somit ins Nirvana eingegangen (-y Punkte), Anleitung zum Computec-Tuner vergessen (- 1 Punkt) - nach dieser rasanten Tabula Rasa, bei der eigentlich niemand durchblickert, kömmt am Ende dieses heraus: Der Rollenspielteil fehlet!

Ansonsten eigentlich fast ohne Ausnahme, wenn doch, dann nur, um vielleicht etwas Verwirrung unter der wahrscheinlich recht zahlreichen und doch schreibfaulen Leserschar, die dann manchmal doch Zeilen zu Papier tun bringen sollte, zu stiften, eine ganz ordentliche Revolution, infolge derer aber mit voller Absicht von seitens eines jetzt langsam durchdrehenden Leserbriefonkels, der es ja unbedingt so haben wollte und mich herausforderte, den Begriff „Wasserhahn" zu erklären, was zufälligerweise auch der Hauptgrund jener welcher ist, nämlich Onkel zu schreiben, auf zwiespältige Meinungen aus oben erwähnter Leserbriefschar gewartet wird.

Redaktion! Schreitet zur Tat und belebt den armen Plodder wieder (vielleicht durch den Geruch einer heißen, duftenden, unglaublich gutaussehenden Pizzaaaaaaaa)! Wieder da? Also zum eigentlichen Thema: „Der Wasserhahn". Dieser wahnsinnig wichtige Begriff stammt, wie so viele andere auch, aus der Zeit der Priesterin, die ich bereits in MDC 9/95 erwähnte. Während also diese Priesterin (vor der Geburt ihres Enkels Paul, denn da hatte sie noch Zeit und sauberes Zauberzubehör, zawelches sie den Druiden der Gallier klau... bald wiedergeben wollte) durch die Tiefen des germanischen Waldes lief und so herumredoxydierte, stand plötzlich und auf einmal einer dieser Speicherzwerge vor ihr: „Zu Hülf! Zu Hülf! Der Speicherriese ist hünter mür her!" - „Na dann man tau!", sagte die olle Pauline und hatte schon bald den Weltrekord im Schnarchen. „Na, hülfst Du mür denn nich?!", frägte der Speicherzwerg, dessen Strüne ... äh Stirne eine zweistellige Zahl schmückte. „Nö!", wortete Pauline ant und schafreute sich ihrer fiesen Fieshaftigkeit.

„Nun jut", sägte der Speicherzwerg, dessen Volk hinter den sieben Crays hinter den sieben DOSen im Untergrund lebte, da sie aufgrund ihrer geringen Körpergröße im Speicherland nicht allzuviel zu lachen hatten, und brach damit den Rekord von Pauline: „Dann REMme ich mich wech!". Gesagt, tun getan, doch daboi verlor der Speicherzwerg ein gar lustiges Federvieh. Da Pauline lange Finger hatte, war der Hahn, als der Zwerg zurückkehrte, um ihn zu suchen, nicht mehr auffindbar. Dieser Hahn aber, denn um nichts anderes handelte es sich bei dem Tier, war ein Zauberhahn.

Nun stellte man den schönen Hahn auf einen Sockel im Lande der Pauline. Dort krähte er allabendlich, und auf daß keine bösen Musikanten aus Bremen vorbeikommen konnten, um ihn mitzunehmen, kettete man ihn an. Er wurde alt und schwach, darum verlegte man Rohre in seinem Körper, damit die Lebenserhaltungsanlage anzuschließen. Deshalb sah der Hahn auch nach Jahrzehnten wie am ersten Tage aus. Jedermann und seine Frau, der und die vorbeikamen und das Getier erspähten, riefen vor lauter und leiser Begeisterung „Was a Hahn!" aus. Durch Sprachverschluderung kam es erstens zum „Wasserhahn" und zweitens ersetzte man den Hahn irgendwann heimlich durch eine billige, synthetische Imitation, die nur noch grobe Ähnlichkeit hatte. Da aber die Rohre blieben, entwickelte man den Hahn halt zu so einer Art Verschlußeinrichtung weiter. Voilà, da wären wir! Und nun hab' 8 oder auch 9, Plodder, denn nun mache ich Schluß und sehe Dich schon in Schweiß baden, wenn ich sage, ich schreibe mal wieder! Tschau."

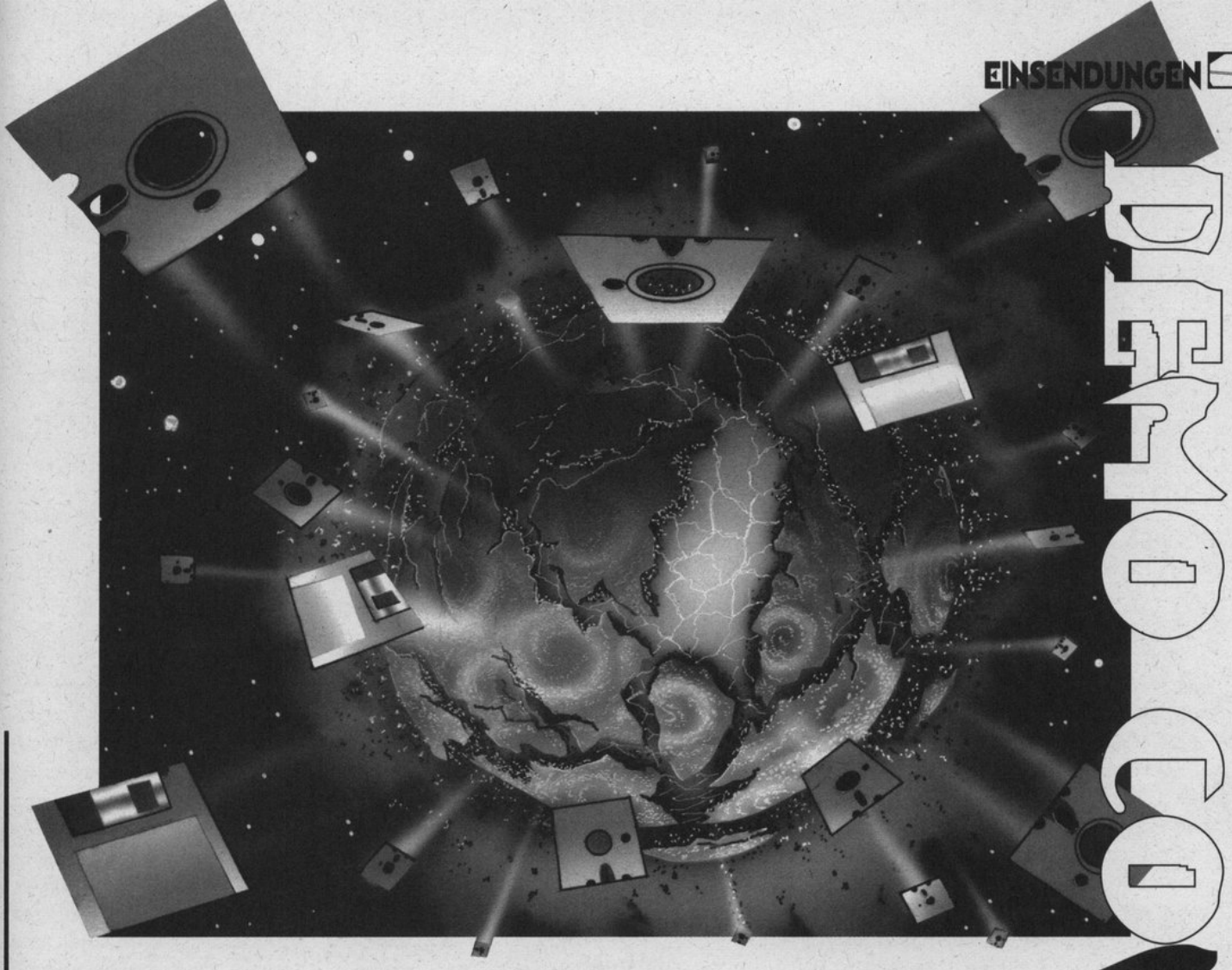
Na, vielen Dankeschön, Mathias! Nicht nur, daß Deine Geschichte zumindest stilistisch eindeutig beim legendären Onkel Hotte (hinter diesem Märchenerzähler Marke „Asso im Unterhemd" verbirgt sich kein Geringerer als Oliver Kalkofe, der auf Premiere die Sendung „Kalkofes Mattscheibe" moderiert und nebenbei auch noch als Schlußkolumnist für das Fernsehmagazin „TV Spielfilm" tätig ist - seine CDs „Onkel Hotte's Märchenstunde", „Ein Zwerglein hängt im Walde" und „Spiel mir das Lied vom Zwerg" sind unbedingt empfehlenswert!) geklaut ist - ich werde mich bis zuletzt dagegen wehren, daß meine werte Vorfahrin, die Priesterin Pauline, dank Dir als Langfinger in die Geschichte eingeht. Das nennt man gemeinhin „Verdrehung von Tatsachen" - vergiß es!

Ob dieser Frechheit habe ich mir lange überlegt, ob ich Dir und all den anderen Rollenspielern (wußte gar nicht, daß es unter den Leserinnen und Lesern der Magic Disk Classic so viele gibt!), die der Playtime vor allem aus diesem speziellen Grunde nachtrauern, die nachfolgenden Informationen überhaupt weiterreiche. Der Plodder hat nämlich recherchiert und für Euch einige Rollenspielmagazine gefunden, die nachfolgend kurz vorgestellt werden.

Alle zwei Monate erscheint „Wunderwelten", ein unobjektives (da eng mit Fanpro verbandelt), aber sehr professionelles Magazin mit Schwerpunkt auf Shadowrun, Battletech und Earthdawn. Hier und da wird auch Das Schwarze Auge berücksichtigt. Die „Nautilus" ist aus dem „Zauberzeit"-Magazin hervorgegangen und hat mehr den Charakter eines Szenekompasses über die Fantasy- und Science Fiction-Welt. Neben Berichten über Roleplay findet sich dort von Kinotips über Brettspiele beinahe alles zum Thema. Schönes Layout, aber eben sehr allgemein gehalten. Schon ewig gibt es die „Fantasywelt", ein Magazin für DSA- und AD&D-Spieler. Berichte wie Aufmachung sind mitunter ein wenig angestaubt, aber seit der Chefredakteur des AD&D-Hausmagazins „Dragon" zur „Fantasywelt" gewechselt ist, soll es merklich aufwärtsgehen. Außerdem gibt es da natürlich noch den „Aventurischen Boten" (DSA-Hausmagazin) und den „Gildenbrief" (Midgard-Hausmagazin), die für Anhänger der jeweiligen Systeme sicher von großem Nutzen sind. Abschließend hinweisen will ich noch auf das Fanzine (also ein Undergroundmagazin von Fans für Fans) „Dausend Dolle Drolle" aus Würzburg, über das ich ausführlicher berichten werde, wenn ich endlich mal eines in die Finger bekommen habe (hoffentlich noch in diesem Leben!). Interessierte Rollenspieler sollten am Kiosk oder im Fachhandel nachfragen bzw. mir zu diesem Thema schreiben.

JAWOHL, UND DAS WAR ES AUCH SCHON WIEDER FUER DIESE AUSGABE.
AUF WIEDERLESEN!
SAGT PAUL PLODDER - BIS ZUM NAECHSTEN MAL!

DEMO COMPETITION



Zu einem speziellen Wettbewerb rufen wir alle Leser der Magic Disk 64 Classic auf. Eure programmiererischen Fähigkeiten sind gefragt und sollten in Form von Demos unter Beweis gestellt werden.

Voraussetzung für die Teilnahme am Wettbewerb ist, daß die Demos nicht mit einem „Demo-Maker" erstellt sind. Außerdem müssen die Demos den Hinweis „Magic Disk Demo-Competition" tragen.

Unsere Jury wertet die Einsendungen aus und belohnt jeden Monat das beste Programm mit DM 100,-. Das Gewinnerprogramm wird in der entsprechenden Ausgabe der Magic Disk 64 Classic veröffentlicht.

Richtet Eure Zuschriften an unsere folgende Adresse:

CP Verlag GmbH - „Demo Competition"
Bahnstraße 59 - 64625 Bensheim

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

And the winner is ...

Der Gewinner der Competition in dieser Ausgabe ist **RONNY HINZ** aus **PASEWALK** mit seinem Beitrag **„PARADOXIAL"**, den Ihr aus dem Boot-Menü oder direkt von Seite 1 der Programmdiskette laden könnt. Herzlichen Glückwunsch nach Pasewalk!

(wk)

HELP! TIPS & TRICKS ...

Die Help!-Rubrik in der Magic Disk Classic versteht sich nicht nur als ein Forum, in dem Ihr Tips und Tricks, Pokes und Cheats zu beliebten Computerspielen findet, sondern auch Fragen und Hilferufe loswerden könnt, wenn Ihr irgendwann irgendwo nicht mehr weiterwißt. Auch Probleme mit Utilities oder unwilliger Hardware können hier zur Sprache kommen, und wer dringend ein spezielles Zubehörteil sucht, das schon seit Jahren nirgends mehr erhältlich ist, ist uns mit seinem Brief ebenfalls willkommen. Wir drucken die Fragen und Anliegen unserer Leser ab, stellen ihre Adressen dazu und setzen auf Eure Mitarbeit, Euer Engagement. Schreibt uns bitte, wenn Ihr die Lösung zu einem hier abgedruckten Problem kennt. Anders läßt sich in der C 64-Szene, die mehr und mehr in den Underground wandert, in Zukunft wohl nicht mehr arbeiten.

Modulpokes zu „Fred's In Trouble" von der MDC 11/95 hat Thorsten Zielke aus Villingendorf:
Poke 12109,173 verschafft unendlich viele Leben, Poke 11646,173 unendlich viel Zeit. Wenn es im wahren Leben doch auch so einfach wäre ... Und noch ein Tip von Thorsten: „Wenn „Fred" bei Euch abstürzt, dann ladet nur das Programm „Troubles" und nicht den Vorspann!"

Ein Modulpoke zu „Shaman" (MDC 11/95):
Poke 20219,165 verschafft Leben ohne Ende. Thorsten Zielke schreibt: „Der Bildschirm wird zwar zerstört, aber nach dem ersten Sterben wird er wieder neu aufgebaut."

Zwei Anmerkungen von Stephan Schauroth aus Weimar:
„Wer das lästige Hin- und Hergewackel bei „Oil Imperium" während des Bohrens satt hat, sollte beim Eindringen in die Erde die drei altbewährten Tasten „Pfeil nach links", „Control" und „Run/Stop" gemeinschaftlich drücken. Der Bohrer durchdringt daraufhin alles, als wäre es Butter.
Bei „Transworld" ist mir aufgefallen, daß man, wenn man beim Spiel mit zwei oder mehr Spielern beim zweiten Spieler die Angestellten alle auf 99 stellt, statt monatlicher Abzüge bis zu 6000 Mark gutgeschrieben bekommt. Das funktioniert aber nur beim zweiten Spieler."

Michael Schlierenkämper hat uns aus Lippstadt geschrieben:
„Hi Leute! Ein Tip für alle, die bei „Shopping AG" schnell zum großen Geld kommen wollen: Zuerst stellt man auf vier Spieler, Spielstufe nach Wahl (am besten 1). Man wählt Spieler 1 und kauft einen Tante-Emma-Laden, 1.000 Quadratmeter, Lager, die nötige Anzahl Lkws mit Fahrern. Dann bestellt man die nötige Ware. Wer möchte, kann auch die Ausstattung auf 100 Prozent erhöhen, wird dann aber wahrscheinlich einen Kredit aufnehmen müssen. Anschließend geht Ihr zur Bank und stellt einen Kredit über die höchstmögliche Summe zu 99 Prozent aus und laßt ihn wieder durch Spieler 2 nehmen. Spieler 2 wird nach dieser Runde pleite sein! Das gleiche wiederholt Ihr mit Spieler 3 und Spieler 4. Nach diesen sechs Monaten müßten sich zirka 90 Millionen auf Eurem Konto anhäufen!
Wenn Ihr später Einnahmen habt, die in die Millionen gehen, verpraßt Ihr das Geld für die nötigen Lkws, Werbung usw. Mit dem Rest marschiert Ihr zur Börse und kauft Aktien. Eure Aktien steigen im Preis, die der restlichen Spieler behalten ihren Preis, so daß Ihr etwas Gewinn macht. Sollten keine Aktien vorhanden sein, kauft Dollars! Die sinken zwar schnell, doch braucht Ihr Aktien und Dollars nicht zu versteuern, was einige Millionen ausmacht. Bevor Ihr Eure Firma verkauft, um eine neue zu kaufen, verkauft Eure Aktien Eurer Firma, sie sinken nach Verkauf der selbigen. Wenn Ihr alles richtig macht, solltet Ihr bis 1985 die „Shopping AG" Euer eigen nennen können!
Noch ein Tip für alle im Kreis Soest: Wer seinen C 64 oder sogar C 16 reparieren lassen möchte, sollte zu Allkauf gehen. Die sind schnell, billig und zuverlässig, zudem haben sie einiges an Software und auch einige Cartridges! Zuletzt noch eine Frage zur Komplettlösung von „The House": Wenn ich die vier Bücher in der angegebenen Reihenfolge hinstelle, passiert nichts. Liegt der Fehler bei mir oder an der Lösung?"
Dankeschön, Michael! Eigentlich müßte das mit den Büchern, so wie es angegeben war, klappen. Sollte es dies auch bei anderen Lesern wider Erwarten nicht tun - meldet Euch bitte bei uns!

Ein Hilferuf von Werner Amme, Weisenweg 14, 06188 Petersdorf:
„Sehr geehrte Damen und Herren! Ich habe mich nun doch

Zwei Tips von Franz Kindermann aus Wolfratshausen:

„Artris (MD 8/95): Wollt Ihr schnell in den nächsten Level, drückt einfach die „Control"-Taste, und die Linien, die Ihr noch wegbringen müßt, verringern sich. Soll es noch schneller gehen, zieht einfach den Joystick in Eure Richtung und haltet dabei „Control" gedrückt."

„Fruit Mania (MD 8/95): Haltet während dem Spiel die Tasten „Pfeil nach Links", „Run/Stop" und „Commodore" gedrückt - dazu die „Restore"-Taste, und schon seid Ihr im nächsten Level!"

entschlossen, Ihre Rubrik „Help!" in Anspruch zu nehmen. Ich habe vor einiger Zeit einen C 64 erstanden, mit dem ich auch sehr zufrieden bin. Ich interessiere mich für Musik, die man mit dem C 64 machen kann und habe einige Programme (Stonysoft), aber ich kann nicht viel damit anfangen, weil die Anleitungen in Englisch geschrieben sind und ich dieser Sprache nicht mächtig bin. Der Computer ist für mich absolutes Neuland, aber vielleicht kann mir jemand so leicht verständlich wie möglich bei diesem Problem helfen." *Sehr konkret ist er ja nicht geworden, was die ihm zur Verfügung stehenden Programme angeht, der gute Werner Amme. Alle Musikfans auf dem C 64 sind jedoch aufgerufen, diesem verzweifelten User weiterzuhelfen.*

Und noch ein Hilferuf:

„S.O.S. - Help! Ich bin ein blutalter C 64-Einsteiger. Mit 64 kaufte ich mir noch einen C 64 - welch bodenloser Leichtsinn! Jetzt sitze ich drin in der Falle, und nun mußte auch ein Drucker her. Ich erwarb einen Seikosha SP 180 VC, mit dem ich ganz gut klarkomme. Nun zur Sache: Wie kann ich die Anleitungen auf den Magic Disks ausdrucken? Es gibt viele gute Anwenderprogramme, doch die Anleitungen sind manchmal bis zu 20 Bildschirmseiten lang. Wer hilft (vielleicht aus dem Raum Magdeburg?). Ich würde mich sehr freuen! Mit freundlichen Grüßen: Mein Gott Waaaaaaaalter!"

Jo, vielen Dank. Die leidige Ausdruckerei der Texte auf Magic Disk und Game On war eigentlich auch der auslösende Grund dafür, die Diskmagazine zusammenzufassen und künftig zusammen mit einem kleinen Heft auszuliefern. Es kann sich hier also höchstens um alte Magic Disk-Ausgaben handeln.

Kontakt: Walter Kostka, Kirchstraße 15, 39171 Osterweddingen.

„Ich habe einen Tip für alle, die das Spiel „Kampf der Genies" (erschienen auf GO 11/94) besitzen", schreibt Ronny Görner aus Weinböhla. Le voilà:

„C 64 und Floppy anschalten, Diskette mit dem Spiel einlegen und load"part6",8,1 eingeben, Return drücken, Poke 2,5 eingeben und wieder Return drücken, das Floppylaufwerk aus- und wieder einschalten und dann „run" eingeben. Nun kann man sich die Schlußsequenz angucken, ohne vorher das ganze Game durchspielen zu müssen."

Tips hat Ronny Görner auch für die Spiele „Ikkiuchi" (MD 6/95) und „Mystery" (MDC 8/95):

„Wenn man beim Spiel „Ikkiuchi" den Feuerknopf schnell immer wieder hintereinander drückt, schießt der eigene Kämpfer mit Steinen."

„Wer ein Freezermodul besitzt, kann das Spiel „Mystery" laden und starten. Im Titelbild dann auf den Feuerknopf drücken, so daß das Spiel im 1. Level startet. Nun das Spiel einfrieren und in den Assembler-Modus wechseln. Die Zeile $03E7 10 00 BPL $03E9 durch die Zeile $03E7 99 00 00 STA$0000,Y ersetzen. Das Spiel anschließend wieder entfrieren, und man hat 99 Leben. Der Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen, jedoch nur in den Leveln selbst, nicht jedoch im Intro des Spiels. Und: Nach jedem Neustart ist die Lebenszahl wieder auf zehn gesenkt. Noch ein Tip: Sollte das Programm aus irgendeinem Grund abstürzen, kann man es eventuell mit SYS 2067 neu starten."

Vielen Dank! Geschätzte zehntausend Leser haben mir außerdem geschrieben und eine erneute Wiederholung (die wievielte wäre das dann eigentlich?!) der Komplettlösungen von „Maniac Mansion" und „Zak McKracken" gefordert. Ist das wirklich Euer Ernst?

(sg)

„Geldschwierigkeiten gibt's nicht mehr, wenn Ihr so vorgeht", verspricht Mathias Gumz aus Barby allen „Transworld"-Spielern, die nach seinem 11-Punkte-Plan vorgehen:

1. Alle Arbeiter entlassen.
2. Sparbuch leerräumen.
3. Alles in Dollars stecken.
4. 50 Tage Urlaub machen (oder auch 60 oder 70).
5. Eure Aktien sind jetzt wieder bis auf 12 Mark runter.
6. Kauft alle auf (Ihr solltet bis jetzt so um die 250.000 bis 350.000 DM haben)!
7. Den Rest investiert Ihr in zwei bis drei Fahrzeuge, am besten Fernverkehr mit 12-Tonnen-Lademöglichkeit.
8. Jetzt ein wenig herumtouren.
9. Schaut hernach mal auf die Aktien!
10. Wenn Ihr den Kanal immer noch nicht vollhabt, holt Euch ein bis zwei Millionen vom Konto und investiert, was das Zeug hält. Die Aktien steigen dann nochmals!
11. Ihr habt nun Mühe, all das Geld auszugeben!

P.S.:

Mario Trips aus Dresden, bitte nochmals bei uns melden! Wir haben Deine Adresse verloren...

Schreibt uns!
Unsere Anschrift:

CP Verlag GmbH
Kennwort: Help!
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

Bitte ausreichend frankieren!

ASTAT MEDIA GmbH
– Leserservice –
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Reklamationen:

Funktioniert die Programmdiskette nicht, so benutzen Sie bitte den GARANTIE-Coupon zum Umtausch der defekten Diskette. Schneiden Sie den Coupon aus, geben Sie Ihre Anschrift und eine kurze Fehlerbeschreibung an und senden diesen an unseren Leserservice. Schicken Sie uns keine Disketten oder komplette Ausgaben zurück. Sie erhalten umgehend kostenlosen Ersatz.

Garantie MAGIC DISK CLASSIC 1/96

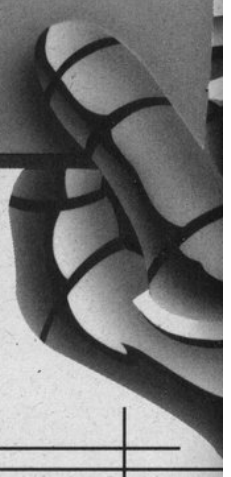
Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon und eine kurze Fehlerbeschreibung!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname .....

Straße, Hausnummer .....

PLZ, Wohnort .....



IMPRESSUM: Magic Disk 64 Classic
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Isarstr. 32 - 34, 90451 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
CP Verlag GmbH
„Magic Disk 64 Classic"
Bahnstraße 59
64 625 Bensheim

Geschäftsführer: Adolf Silbermann
Chefredakteur: Christian Geltenpoth
Leitende Redakteure: Walter Konrad, Christian Bigge
Produktionsleiter: Michael Schraut
Freie Mitarbeiter: Uli Basters, Florian Brich, Stefan Gnad, Ivo Herzeg, Malte Mundt, Paul Plodder, Rainer Rosshirt
Textkorrektur: Herbert Aichinger
Layout: Alexandra Böhm, Simon Schmid, Hansgeorg Hafner, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titel-Artwork: Roland Gerhardt
Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
MEDIATEC Medienagentur GmbH
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Fax:0911/642 78 60
Mobil:0171/621 31 46
Telefon: 0911/968 32-0
Verkauf:
Thorsten Szameitat-19
Wolfgang Menne-43
Disposition: Tanja Kaiser-32
Anzeigenleiter: Thorsten Szameitat

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Fax: 0203/305 11 34
Telefon: 0203/305 11 11
Verkauf:
Thomas Kammer-51
Oliver Diemers-54
Thomas Diel-52
Disposition: Gregor Eicker-53
Anzeigenleiter: Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg
Abonnement: Magic Disk 64 Classic kostet im Abonnement (12 Ausgaben) Inland: DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer), Ausland: DM 168,-.

Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. Für unaufgefordert eingesandte Manuskripte und Programme kann der Verlag keine Garantie übernehmen.

Urheberrechte: Alle in Magic Disk 64 Classic veröffentlichten Beiträge und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Abobetreuung: Tel: 09 11/5 32 51 79
Leserservice: Tel: 09 11/6 42 77 63

PUBLIC DOMAIN

aktuelle PD-Software:

Spiele, Adventures, Strategie, Unterhaltung, Simulationen, Rollenspiele, Action, ... Anwenderprogramme, Datenbanken, Textverarbeitung, Kalkulationen, Utilities, Sound, Grafiken, ... Lernprogramme, GEOS-PD, Demos, 128er Software, ... auf beidseitig bespielten Disketten **ab DM 2,-** / 5,25"-Diskette!

FD2000 3,5"-Software für FD 2000 - Laufwerke! Fordern Sie bitte die FD-Liste an - **GRATIS.**

FARBBÄNDER

Kompatible Qualitäts-Druckerfarbbänder, Farbe: schwarz, lagerfähig verpackt.

Art.:	Druckertyp:	Gruppe:	Preis:
F02 -	Citizen 120D, Swift 24	621	9,50
F30 -	Citizen Swift 24, 4-farbig	621	23,50
F03 -	Commodore MPS 801	628	8,90
F04 -	Commodore MPS 802	629	10,50
F31 -	Commodore MPS 803	624	9,90
F02 -	Commodore MPS 1200	621	9,50
F32 -	Commodore MPS 1224	663	12,90
F01 -	Commodore MPS 1224, 4-farb.		18,90
F05 -	Commodore MPS 1230	673	12,50
T83 -	Commodore 1270, Tintenpatr.		29,90
F33 -	Commodore MPS 1500	674	17,90
F37 -	Comm. MPS 1550 C, 4-farbig		27,50
F08 -	Epson MX, RX, FX 80	635	8,90
F10 -	Epson LX 80, 86, 90	639	7,90
F06 -	Epson LQ 500-850, 870	633	9,50
F35 -	Epson LQ 100	659	11,50
F18 -	NEC P20, P30	668	10,90
F19 -	Oki ML 380, 390, 391		9,90
F39 -	Panasonic KX-P 1123,1124		10,90
F26 -	Panasonic KX-P 2123,2124		10,90
F20 -	Riteman F+ / C+		8,90
F21 -	Seikosha SP 180, 1600, ..	678	10,90
F38 -	Seikosha SL 90, 92		12,50
F22 -	Star LC10,LC20,NX1000	692	7,90
F23 -	Star LC10, 4-farbig	692	13,90
F24 -	Star LC 24-10	691	9,50
F40 -	Star LC 24-10, 4-farbig	691	18,90
F41 -	Star LC 200		9,90
F42 -	Star LC 200, 4-farbig		24,50
F25 -	Star NL10, NB 24-10	686	11,50

MODULE

The Final Chess Card	CC651	39,-
Nordic Power-Cartridge	NP662	59,-
Action-Cartridge MK6	MK653	99,-
Utilitydiskette zum MK6	UT648	29,-
Erweiterungsdisk. zum MK6	ER649	19,-
Pagefox (Scanntronik) *NEUER PREIS!* (DTP-Modul mit 100 KByte Speicher)		178,-
Handyscanner 64 (Scanntronik) *TOP!* (Scanner, Netzteil und C64-Interface)		298,-

SONSTIGES

Diskettenlocher 5,25"	DC617	7,50
Leerdisketten 5,25" 2DD	D001	5,00
Leerdisketten 3,5" 2DD	D003	9,90
Reinigungsdisk. 5,25"-Laufw.	RD629	9,90
100er-Diskettenbox 5,25"	BO616	14,90
500 Endlos-Etiketten, 89x35	E001	8,50
Druckerkabel (Userp.-Centr.)	DK634	27,90
Verbindungskabel, 6-polig	VB635	11,90
Competition PRO, schwarz (Joystick)		24,90
Comp. PRO Star (mit Dauerfeuer) (weitere Joysticks auf Anfrage!)		39,90
Joypad (Tecno Plus) *NEU!*	TP511	19,00
Joystickverteiler	VT630	9,90
Joystickverlängerung, 3 m	VL631	9,90
Original-Scanntronik-Maus (voll 1351- / GEOS-kompatibel)	MS646	59,00

ENDLICH: Geos-Neuauflage !!

Folgende Titel sind wieder lieferbar:

Geos 2.5 C-64 (Hauptprogr.)	DV	89,-
GeoFile 64 (Datenbank)	DV	59,-
GeoCalc 64 (Tab.-Kalkulation)	DV	59,-
GeoPublish 64 (DTP/Layout)	DV	59,-
GeoChart 64 (graf.Darstellung)	DV	49,-
Deskpack/Geodex (Utilities)	DV	49,-
Geos 2.0 C-128 (Hauptprogr.)	DV	119,-
GeoFile 128 (Datenbank)	DV	79,-
GeoCalc 128 (Tab.-Kalk.)	DV	79,-

Katalog 1996
bitte kostenlos und unverbindlich anfordern!

SOFTWAREPAKETE

Sparpaket (50 Top-Programme)	10,-
Riesenpack (100 Programme)	19,-
Actionpack (33 Actionspiele)	19,-
Adventurepack (33 x Abenteuer)	19,-
Strategiepack (33 x Strategie)	19,-
Unterhaltungspack (33 x Unterhaltg.)	19,-

LERNPROGRAMME

C-64: Der Einstieg	EI528	10,-
Amateurfunkpack	AF565	10,-
Astronomiepack	AP515	10,-
Mathepack (50 Progr.)	DM556	10,-
Physikpack	PY567	10,-
Schreibmaschinenkurs	SC557	10,-
Elektronikpack	EK576	10,-
Englisch-Wörterbuch (10000 Vok.)		10,-
Englischpack (26 Lektionen)		19,-
Vokabeltrainer Französisch		10,-
Vokabeltrainer Italienisch		10,-
Vokabeltrainer Latein		10,-
Vokabeltrainer Russisch		10,-

ANWENDUNGEN

Haushaltsbuchführung	HB560	10,-
Finanzpack (19 Programme)	FP513	10,-
Datapack (10 Dateiprogr.)	DP543	19,-
Tabellenkalkulation	TK568	19,-
The Painter (Malprogramm)	TP555	10,-
Programmierpack	PP551	10,-
Video-Archiv	VA569	10,-
Multi-Lager (Lager-/Kundenverwaltung+Fakturierung)	DV	29,-
Multi-Datei-System (universelles Datenverwaltungssystem)	DV	29,-
99 Anwenderprogramme für		22,-

C-64 SPIELE C-128

Diskette

5,25"-Disketten für Floppy 1541/71:

Adventure Collection (Soul Crystal, Spirit of Adv., Crime Time)	DV	49,-
Alternative World Games	DA	10,-
Battleships (Schiffeversenken)	DA	10,-
BERANIA - Der Kampf (Rollenspiel, 64er 1/95: 8 von 10 - NEU!)	DV	49,-
Big Box 2 (30 Top-Spiele)	DA	29,-
Big Ten Collection (10 Spiele) (Crown,Tiebreak,Leonardo,Logo,Fips,..)	DV	29,-
Black Gold (Bergbausimulation)	DV	29,-
Bundesliga Manager (Str.)	DV	39,-
Bonanza Brothers (Detektive)	DA	29,-
Cartoon Collection (Dizzy,Spike in Transylvania,CJ`s Elephant,..)	DA	29,-
Chicken (Crazy Car Crushing)	EV	10,-
Clik Clak (Geschick/Zahnräder)	DA	29,-
Colossus Chess 4 (Schach)	DA	10,-
Cool World (Jump`n`Run)	DA	29,-
Crime Time (Detektiv-Adv.)	DV	29,-
Deutsches Afrika Korps (Str.)	DV	49,-
D.A.K. Szenario Disk.	DV	19,-
Deep Strike (Luftkampf)	DA	10,-
Die Dunkle Dimension (Roll.)	DV	39,-
Die Prüfung (Rollenspiel)	DV	29,-
Energie-Manager (nur C-64)	DV	5,-
England Championship (Fußb.)	EV	19,-
European Soccer Challenge	DA	10,-
Flight Simulator 2 (Flugsim.)	DV	79,-
Flight Sim. Szenarios 2, 3, 5	je	10,-
Flippersimulation (D.M.M.)	DA	10,-
**Flummi`s World** NEU! (Plattformspiel/Jump`n`Run; 64er: 8 von 10)	DA	20,-
Football Manager 3	DA	29,-
Football Manager World Cup Ed.		29,-
Heavenbound (Jump`n`Run)	DA	19,-
Hook (Peter Pan/Plattform)	DA	29,-
Invest (Manager/Handel)	DV	19,-
Krieg um die Krone 1 (Str.)	DV	19,-
Krieg um die Krone 2 (Str.) (ähnlich Erben des Throns)	DV	29,-

GAME-KOFFER: NEU!
Zak Mc Kracken, Oil Imperium und European Soccer DV **29,-**

Leaderboard (Golfsim.)	DA	10,-
Leonardo (der kleine Dieb)	DA	10,-
Lethal Weapon (Film-Action)	DA	29,-
Lemmings (Geschicklichkeit)	DA	39,-
Locomotion (Züge steuern)	DV	39,-
Lords of Doom (Horrorsim.)	DV	29,-
Manager (Handelssim.)	DV	19,-
Manager Collection (Invest,Transworld,Black Gold,Super World)	DV	49,-
Mayhem in Monsterland (das neue Top-Jump`n`Run-Spiel)	DA	35,-
Mixed Collection (Crime Time,Lords of Doom,Rolling Ronny,..)	DV	49,-
Motley Tetris (Tetrisvariante)	DA	10,-
Nick Faldo Golf (Golfsimulation)	DA	39,-
No.2 Collection (Manager) (Winzer, Black Gold und Super Soccer)	DV	49,-
Oil Imperium (Manager)	DV	19,-
Ormus Saga 1 (Rollenspiel)	DA	19,-
Ormus Saga 2 (Rollenspiel)	DA	19,-
Ormus Saga 3 (Rollenspiel)	DA	29,-
Pitstop 2 (Autorennen)	DA	19,-
Riddles and Stones (Denksp.)	DV	20,-

5,25"-Disketten für Floppy 1541/71:

Robin Hood (Adventure)	DV	10,-
Rolling Ronny (Jump`n`Run)	DV	29,-
Scenario Theatre of War (Strategie-Simulation / 1.Weltkrieg)	DV	49,-
Schwert & Magie 1-8 (Adv.)	DV	49,-
Skate Wars (Eishockey-Kampfsim.)		19,-
Sleepwalker (Jump`n`Run)	DA	29,-
Snooker & Pool	DA	10,-
Soccer Mania NEU! (Microprose Soccer,Footb.Man.2,Gazza,..)	EV	29,-
Sports Collection NEU! (Tiebreak,Super Soccer,Rebel Racer)	DA	29,-
Spy vs Spy (die zwei Spione)	DA	10,-
Stories of Beryland 1 (Rollsp.)	DA	19,-
Stories of Beryland 2 (Rollsp.)	DA	19,-
Streetfighter 2 (Action)	DA	39,-
Super Soccer (Starbyte/Man.)	DV	19,-
Sword of Honour NEU! (Ninja-Action über 4 Diskseiten)	DA	29,-

TURRICAN-SUPERPACK: NEU!
Turrican 1+2 + Joystick DA **29,-**

Tiebreak (Tennissim.)	DA	10,-
Transworld (Güterverkehr/Man.)	DV	29,-
Walkerz (Lemmings-Variante) NEU!		29,-
Winzer (Weinhandel)	DV	29,-
Wrath of the Demon (Action)	DA	39,-
WWF Wrestling 2	DA	39,-
Zak Mc Kracken (Grafikadv.)	DV	29,-

Spielen wie im Fernsehen:

Riskant	DV	19,95
Wetten, daß ...?	DV	19,95
Dingsda	DV	19,95
Bingo	DV	19,95
Hopp oder Top	DV	19,95
Glücksrad	DV	19,95
Punkt, Punkt, Punkt	DV	19,95

ACHTUNG! 5,- DM-Angebote:

Artura (Fantasy-Action)	DA	5,00
Blue Thunder (Helikopter)	DA	5,00
Bulldog (Weltraum-Action)	DA	5,00
Challenge Golf (Golf-Sim.)	DA	5,00
Chopper Commander	DA	5,00
Cosmic Causeway	DA	5,00
H.A.T.E. (Weltraum-Action)	DA	5,00
Highway Encounter	DA	5,00
International Ninja Rabbits	EV	5,00
Kellogg`s Tour (Fahrrad)	EV	5,00
The Muncher (Riesen-Dino)	DA	5,00

NEU! 64er-Software auf CD !!!
(PC zum Abspielen erforderlich!)
64er CD-ROM (Magna Media) **29,-**
Die Brotkasten CD NEU! **49,-**

1581-Format

3,5"-Disketten für Floppy 1581:

Black Gold (Kohleförderung)	DV	29,-
Deutsches Afrika Korps + Szen.	DV	49,-
Krieg um die Krone 1	DV	19,-
Rebel Racer (Geschick)	DA	19,-
Rings of Medusa (Rollenspiel)	DV	39,-
Robin Hood (Adventure)	DV	10,-
Rolling Ronny (Jump`n`Run)	DV	29,-
Scenario Theatre of War	DV	49,-
Sparpaket (50 Programme)	DA	10,-
Transworld (Güterverkehr)	DV	19,-
Walkerz (Lemmings-Variante)	NEU!	29,-
99 Anwenderprogramme für		22,-

Cassetten

DATASETTE erforderlich!

5th Gear (Auto-Rally)	DA	4,90
50 Great Games (von Wicked)		14,90
Baby of Kangaroo	DA	4,90
Chart Attack (Lotus, Supercars, ...)		14,90
Down at the Trolls	DA	4,90
G-LOC (Flugsimulation / SEGA)	DA	9,90
Grand Monster Slam	DA	4,90
Great Courts (Tennis)	DA	4,90
Kick Off 2 (Fußball)	DA	4,90
Scorpion (Die Kampfmaschine)	DA	4,90
Task Force (Düsenjäger)	DA	4,90
T.M.Hero Turtles 1 (Half Shell)	DV	4,90
T.M.Hero Turtles 2 (Coin-Op!)	DV	4,90
X-Out (Actionklassiker)	DA	4,90
Zamzara (Panik im Versuchslabor)	DA	4,90

tware + Zubehör für AMIGA und PC.
sprechenden **GRATIS-Infos** an.
jeweilige System angeben!
ange der Vorrat reicht.

efon: 0561 - 68012
Telefax: 0561 - 68405

- 34130 Kassel

muthstr. 10, 04229 Leipzig
en (nur Hardware-Reparaturen!)

RINGS OF MEDUSA

auf GOLDEN DISK 64

JETZT BESTELLEN!

Gewinnen Sie als junger Königssohn Ihr verlorenes Reich zurück. Zu diesem Zweck benötigen Sie fünf ominöse Ringe, die Ihnen die Macht verleihen, gegen Ihre ärgste Feindin, die Göttin Medusa, zu kämpfen.

Doch bevor Sie in den Kampf ziehen könne, müssen Sie sich erstmal ein Vermögen schaffen, indem Sie Handel treiben, Karten spielen, als Räuber auftreten, Schätze suchen...

Rings of Medusa - eine Simulation, die jedem Freund von Strategie- und Handelsspielen einen monatelangen Spielspaß garantiert.

GOLDEN DISK 64 01/96
nur im Versand erhältlich

DM 19,80

PC Screenshots

PC Screenshots

solange der Vorrat reicht